CINERGIE

il cinema e le altre arti

Tavola rotonda sul cinema comico Usa

Confronti d'autore: Rivette/Balzac
Coppola/Eliade

Speciale Cinema e Fumetto

Indice

CINERGIE

il cinema e le altre arti

n. 15. marzo 2008

Direzione
Laboratorio *Cinemantica*, Dipartimento di Storia e Tutela dei Beni Culturali;
Laboratorio *Crea*,
Corso di Laurea DAMS, Gorizia
Università degli Studi di Udine

Direttore
Roy Menarini

Hanno collaborato a questo numero
Serena Aldi, Piera Braione, Stefano Baschiera, Paolo Bertolin, Maurizio Buquicchio, Roberto Castrogiovanni, Francesco Chillemi, Francesco Di Chiara, Claudio Di Minno, Dunja Dogo, Francesca Esposito, Angelita Fiore, Marzia Gandolfi, Davide Gherardi, Federico Giordano, Marco Grosoli, Sara Martin, Roy Menarini, Federico Pagello, Laura Sangalli, Matteo Stefanelli, Roberto Vezzani, Federico Zecca

Reperimento immagini
Marco Comar

Redazione
c/o Laboratorio Crea
Piazza Vittoria 41, Gorizia
tel. 0481 82082
cinergie@libero.it
www.damsweb.it

Progetto e realizzazione copertina
Marco Vimercati

Via dei Fieschi, 1
16036 - Recco (Ge)
www.lemanieditore.com
e-mail: lemani.editore@micromani.it
stampa: Microart's S.p.A. - Recco (GE)

La pubblicazione è stata realizzata con il contributo di

Università degli Studi di Udine

Fondazione Cassa di Risparmio di Udine e Pordenone

TAVOLA ROTONDA

ULTIMO SPETTACOLO

FAHRENHEIT 451

CINEMA E LETTERATURA

CINEMA E ARTI VISIVE

TV FILES

SOTTO ANALISI

LE CITTÀ DEL CINEMA

SPECIALE

Allegro ma non troppo
Tavola rotonda sul cinema comico Usa

Hanno partecipato: Roy Menarini (RM), Marco Grosoli (MG), Francesco Di Chiara (FDC), Maurizio Buquicchio (MB), Davide Gherardi (DG)

RM: Partiamo da qualche annotazione preliminare. A partire dal saggio di Luca Bandirali ed Enrico Terrone, "Apologia del filmetto", apparso su *Segnocinema* del luglio-agosto 2005, si è sviluppato, sia pure in maniera frammentaria, un nuovo interesse estetico nei confronti del cinema di commedia, comico e farsesco. L'idea dei due critici è quella che esiste un cinema americano di commedia all'interno del quale una sorta di "idea cellula" viene sviluppata in tutte le direzioni: essa investe tutte le dimensioni della realizzazione cinematografica, dalla scenografia, resa eloquente e significativa, alla recitazione, in cui gli attori esplicitano gli aspetti simbolici nascosti, fino alla regia, che diviene trasparente e limpida.
Ho pensato che fosse un punto di partenza interessante per osservare quello che sta accadendo in questi anni ai film comici e farseschi. Innanzitutto proporrei due riflessioni. La prima è che, nella filmografia demenziale più esplicita, ma anche nelle commedie che possiedono qualche elemento scurrile, sono emerse delle differenze proprio negli ultimissimi anni. La mia impressione è che assai meno del solito venga enfatizzato l'aspetto biologico, escrementizio, quello più devastante delle funzioni del corpo, e ci si prospetti invece un ritorno importante alle funzioni della commedia classica. L'ipotesi, che rilancio a voi, è innanzitutto questa: posto che demenziale e horror non di rado si trovano in una relazione di strana parentela, mi chiedo se questo aspetto non venga delegato proprio all'horror, che di recente si è estremizzato. La seconda riflessione riguarda, invece, la senescenza di alcune figure degli anni Novanta: prendiamo, ad esempio, un protagonista come Ben Stiller. Stiller sta leggermente modificando i propri ruoli, fa sempre gli stessi film, però su un versante familista: la saga dei *Ti presento i miei*, *Una notte al museo* e così via sono meno ferocemente puntati sul fisico e sul biologico rispetto alla prima parte della sua carriera o a film come *Tutti pazzi per Mary*. E quando non fa film mirati alle famiglie va incontro ad una flessione degli incassi, la stessa che sta affrontando Adam Sandler, per non parlare di quella – macroscopica – che sta fronteggiando Jim Carrey, il quale da qualche anno cerca di riciclarsi persino con l'horror, come ha fatto in *Number 23*.
Si dice che il ricambio odierno è stato attuato dal cosiddetto "genere Judd Apatow", ovvero *40 anni vergine*, *Molto incinta* o *Suxbad*, che Apatow non ha diretto ma prodotto e supervisionato: film che vengono altresì interpretati come "cinema demenziale repubblicano", come si è letto da qualche parte, perché – a fronte di dialoghi e situazioni pecorecci – propongono soluzioni tradizionaliste e familiari.
Dunque, ci sono delle modificazioni in atto e c'è una larghissima produzione che ha svegliato critici da molto tempo impigriti rispetto a tale produzione: mi chiedo, allora, se questo cinema possieda un senso, se produca qualche significazione di cui è il caso di tenere conto, oppure no: volendo, possiamo anche decretare che questo cinema non ci interessa e non è significativo culturalmente.

MG: Mi ricollego a quanto Roy diceva sulla scatologia, che ultimamente verrebbe un po' meno, per avanzare alcuni dubbi sull'apologia del filmetto pubblicata su *Segnocinema*. Il fatto che venga meno lo scatologico, che prima era tra le cose che più marcatamente segnalavano "il mondo" (nozione che in Bandirali e Terrone, almeno nelle intenzioni, è qualcosa di più consistente del semplice "set"), proietta, credo, alcune ombre sulla teoria degli apologhi. A quanto ho capito il loro discorso è finalizzato a vedere il filmetto come una specie di pedagogia del compromesso tra il principio di piacere e il principio di realtà, laddove il principio di realtà sarebbe incarnato appunto non più, come nella commedia tradizionale, da un set come teatro degli scambi tra il principio di piacere (del personaggio e delle sue pulsioni) e un'istanza in qualche modo esterna, bensì da questa istanza che è il mondo, cioè qualcosa di autonomo rispetto al soggetto, al linguaggio e quindi al principio di piacere, e che verrebbe a fondarne più o meno una controparte indipendente. Il fatto che adesso venga meno quello che più marcatamente rappresentava la consistenza del mondo (la materialità ultraconcreta dello scatologico), secondo me è una spia abbastanza utile del fatto che molto probabilmente quello che è visto come un distacco da una concezione improntata sul set non è in realtà qualcosa di così diverso. Non comprendo bene sinceramente dove si differenzi la nuova commedia, demenziale o meno, da quello che bene o male è sempre stata la commedia, cioè questo terreno di compromesso tra principio di piacere e principio di realtà e tutto ciò che ne consegue e che ne è collegato. Però,

appunto, l'obiezione più naturale potrebbe essere, semplicemente: "in effetti l'importanza del filmetto è proprio evidenziare queste caratteristiche che nella commedia ci sono sempre state, magari limitandosi a confermarle con mezzi aggiornati", il che è assolutamente legittimo. In tal caso, a questo punto, mi verrebbe da fare altre obiezioni: se è ancora sostenibile di fatto, anche analiticamente, un'ipotesi come quella del principio di piacere e del principio di realtà come due aspetti effettivamente scollegati e che vanno l'uno contro l'altro, è anche vero che questa nozione in mille modi è stata contrastata psicanaliticamente, per esempio da Marcuse o da Lacan; ma anche questo potrebbe essere parato dicendo "è vero, però già il fatto che questo sia un sintomo di un ritorno ad una visione del mondo veterofreudiana è importante di per sé, significativo in quanto sintomatico di un'epoca e della sua visione del mondo". A questo punto, una ulteriore obiezione che mi viene da fare è: davvero siamo davanti a una riconferma complessa e stratificata di una qualche essenza della commedia quando in realtà un gran numero, assolutamente significativo, di film e universi comici hollywoodiani sono andati proprio contro questa visione generale del principio di piacere e principio di realtà come due entità scollegate che vanno una contro l'altra? Pensiamo a Billy Wilder, uno che ha sbeffeggiato mille volte chi si faceva fregio della vulgata freudiana (penso ad esempio allo psicanalista di *Prima pagina* che diventa famoso con un libro intitolato "Le gioie dell'impotenza"). Wilder ha sempre operato un cospicuo scarto tra una scenografia quasi iperrealistica con un principio di piacere incarnato dal dialogo, che stavano come due entità sì separate ma talmente coincidenti in sé, nella loro separazione, che anche un mediatore apparentemente onnipotente come il denaro (l'altra figura cardine del cinema di Wilder) si rivelava, ben di più, irrimediabilmente evanescente[1]. Tutto questo smonta dall'interno la visione di Bandirali e Terrone del filmetto come conferma della commedia a sua volta fondata sul compromesso piacere/realtà. Già Lubitsch di fatto nullificava lo spazio rendendolo una pura soglia (ovviamente il discorso delle porte ecc. ecc.), lasciando il campo libero al principio di piacere incarnato dal dialogo, che raggiunge vette di virtuosismo insuperato – lo spazio insomma non c'era più, era solo una pura forma senza una consistenza propria. Per non parlare di Blake Edwards che era proprio il regista del dissolvimento del set, cui fa fronte un principio assolutamente speculare di piacere fondato sulla propria *impasse* costitutiva. È qui secondo me la difficoltà: si vuole vedere il filmetto come riconferma di una visione essenziale radicata nella commedia che in realtà è stata già smentita da coloro che di fatto la commedia l'hanno creata. Da un lato il fatto che registi come Robert Luketic, piuttosto che riconfermare il compromesso in cui consisterebbe la commedia, si rifanno direttamente a quella classicità inevitabilmente (ad esso) refrattaria, tentando di farne un calco in vitro: *La rivincita delle bionde* o *Quel mostro di suocera* si rifanno stilisticamente a Cukor e a Hawks in maniera piuttosto chiara. C'è un senso della solidità, della sintesi nella messa in scena che evidentemente non si trova ad esempio in *Tu io e Dupree*. Dall'altro, e cosa ben più significativa, Bandirali e Terrone mancano l'evidenza come, per così dire: non vedono la coda dell'amico di Jack Black in *Amore a prima svista*, nel senso cioè che tentativi espressamente wilderiani di messa in scena come quello dei Farrelly attentano proprio alla forma del compromesso tra principio di piacere e principio di realtà, tutt'altro che vedendola come qualcosa di solido da riconfermare. Ciò poi si vede chiaramente in *Lo spaccacuori* dove non c'è più il mondo, bensì due ambienti inconciliabili che anzi spingono il protagonista a vanificarne il confine. Questi due ambienti diversi non si coagulano in un mondo (tant'è vero che il protagonista è costretto a scegliere), così come viene portato avanti un ritratto del principio di piacere ancora come qualcosa che è intrinsecamente ostacolato, dall'interno, dalla sua stessa realizzazione.

40 anni vergine

Molto incinta

FDC: Io terrei l'articolo di Bandirali e Terrone soltanto come un punto di partenza, nel senso che ha il grande merito di spostare l'attenzione sul cinema comico-commedia di oggi. Chiaramente risulta provocatoria l'idea di creare un nuovo minigenere, con un corpus che può anche essere discutibile, in un momento in cui sarebbe forse più proficuo discutere dei rapporti tra comico e commedia, che sono due categorie trans-storiche e trans-nazionali che esistono da prima del cinema, e vedere magari quale è stato il loro rapporto in quegli anni Novanta, che credo siano, in accordo a quanto detto prima, il momento di nascita di quel nuovo legame tra la commedia e il demenziale di cui abbiamo iniziato a parlare oggi. Nello scorso decennio hanno iniziato ad avere maggiore risonanza film che puntano marcatamente sulla dimensione corporale (Jim Carrey è uno dei protagonisti di questa fase), all'interno di un sistema nel quale al box office dominano ancora commedie sullo stile di quelle interpretate da Julia Roberts e Richard Gere, o film comici incentrati su di un attore che ultimamente è in fortissima flessione come Robin Williams, i cui film escono ormai solo d'estate. L'idea era (e questo è il caso anche dei film di Tom Shadyac, che negli ultimi film, come *Una settimana da Dio* o *Un'impresa da Dio*, si sta piuttosto avvicinando a Judd Apatow) quella di fare un cinema comico, indirizzato anche all'infanzia (come il capostipite *Ace Ventura*) nel quale la dimensione corporale-fisiologica acquisiva una dimensione preponderante. D'altra parte la dimensione corporale, scatologica o meno, è connaturata al comico stesso, storicamente, se andiamo a vedere anche nello slapstick, la corporeità intesa come ipercineticità dell'autore automa era fondamentale. È anche uno dei motivi per cui forse il comico non ha mai avuto tantissima attenzione critica: un articolo di dieci anni fa di Linda Williams[2] parlava proprio della scarsa attenzione critica nei confronti di melodramma, horror e porno, e formulava l'ipotesi che ciò fosse dovuto ad un tabù culturale nei confronti di film che rappresentano sullo schermo e inducono nello spettatore delle reazione fisiologiche, come possono essere la lacrima, l'urlo o l'eccitazione, e in questo senso è ironico che lei stessa nel suo saggio tralasci proprio il comico che provoca il riso e lo rappresenta sullo schermo. Possiamo quindi anche pensare che il rapporto tra il comico e la commedia sia quello tra due tipi di cinema inclini all'ilarità che affrontano in maniera diversa dinamiche simili, per cui il comico è più dirompente e ha una dimensione della corporeità meno mediata, sia per quanto riguarda quello che si vede sullo schermo sia per il contegno sociale dello spettatore al momento della proiezione, e la commedia, fondata piuttosto sulla mediazione nelle relazioni sociali delle dina-

miche immediatamente istintuali e corporali. Sono due mondi che comunque hanno sempre avuto una forte interrelazione all'interno del cinema americano: tentare di dividerli completamente, quando si parla della *screwball*, ad esempio, sarebbe inutile.
Tornando al discorso che faceva Roy in apertura, credo che negli anni Novanta il comico imperniato sulla fisicità come quello dei Farrelly e di Shadyac abbia funzionato come catalizzatore e traghettatore verso nuove forme, e nel momento in cui questi stessi registi e gli attori che lavoravano nei loro film hanno voluto cercare di aumentare pubblico e risonanza si sono spostati sempre più verso la commedia: in questo senso c'è davvero un legame con l'horror perché se non mi sbaglio poco più di un anno separa *Amore a prima svista*, che è il film dei Farrelly che tende a ridurre la dimensione corporale, da *La casa dei 1000 corpi* di Rob Zombie, che è invece un film che se ne fa carico in un altro contesto. Quindi dicevamo che per i registi del comico si è trattato di abbandonare la corporeità per avere una maggiore audience e anche una maggiore rispettabilità, la dimensione scatologica rimane ma diluita, come nel caso di Apatow, all'interno di un sistema che fa maggiore riferimento alla dimensione della commedia.

MB: Io condivido parzialmente quello che diceva Marco sul conflitto, la tensione, sottolineata da Bandirali e Terrone, fra principio di piacere e principio di realtà. Il caso di *Lo spaccacuori* è molto rappresentativo, vi si possono vedere diverse dinamiche: da un lato all'interno del film stesso è come se venisse descritta la parabola degli ultimi film degli stessi Farrelly, ovvero c'è, da una parte, una commedia basata sulle relazioni o, come si vede nel film, su una specie di campo e controcampo fra il matrimonio fallito e la relazione ideale; o ancora si può vedere nel personaggio di Ben Stiller un tentativo di sfuggire al processo di regressione infantile di tutti i film dei Farrelly, appunto assumendosi la responsabilità della crescita, del matrimonio, superamento della condizione di eterno single. Dall'altra parte, per quanto questa resistenza del reale venga riaffermata addirittura con dei riferimenti politici inediti nei film dei Farrelly, ad esempio nel momento in cui Stiller tenta di superare la frontiera tra Messico e Stati Uniti per ritornare come un emigrante messicano, e viene perseguitato dalla polizia di frontiera e picchiato, nonostante ciò la scena madre del film è invece una fortissima riaffermazione del principio di piacere, della persistenza di una comicità corporale basata su escrementi, deiezioni: mi riferisco alla sequenza in cui la moglie di Stiller è costretta ad urinare sulla schiena del protagonista in un tripudio di musica messicana e di bambini urlanti. L'ultimo film dei Farrelly è quasi un'ammissione di colpa: dopo il tentativo fallito di evolversi verso la commedia, come in *L'amore in gioco*, remake politicamente corretto di *Febbre a 90*, in quest'ultimo film, che sembra fino a quel momento "pulito" e addirittura più vicino ad una commedia newyorkese come certi altri film interpretati da Ben Stiller, c'è invece un'esplosione di corporeità che, anche ricollegandomi a Francesco che citava Jim Carrey, trovo sia un elemento che in un certo senso contraddice la tesi di Bandirali e Terrone sulla sobrietà, la medietà del filmetto, soprattutto in merito alle performance degli attori. Bandirali e Terrone parlano di una performance perfettamente integrata nelle dinamiche narrative, mai sopra le righe, mai al di fuori di un'estetica media e quasi naturalista, e addirittura parlano di un'estetica da documentario, quando invece, dai più eccessivi attori marionetta come Jim Carrey o Jack Black ai più moderati Ben Stiller o Will Ferrell, l'aspetto fisico o l'*overacting* sono una qualità fondante.

Amore a prima svista

Lo spaccacuori

MG: Secondo me l'esplosione scatologica di una parte di *Lo spaccacuori*, più che un ritorno del principio di realtà, diviene proprio affermazione dell'identità speculativa tra la scatologia e l'idealizzazione, la rarefazione estrema della messa in scena che è la cifra del cinema dei Farrelly degli ultimi sette anni. Secondo me più che un ritorno alla scatologia in *Lo spaccacuori* c'è il culmine di questa identità di fatto tra la scatologia e l'asetticità della scenografia, o comunque della messa in scena, che hanno portato avanti i Farrelly negli ultimi tre o quattro film, escluso *L'amore in gioco*. A partire da questa identità tra opposti il film prova a segnare uno scarto. Più in generale credo che nel genere che stiamo vedendo si stia facendo via via sempre più chiaro il legame intrinsecamente inscindibile tra la scatologia, la concretezza dei materiali più bruta, e invece una messa in scena trasparente fino ad essere quasi aerea, come più esplicitamente che mai avviene nei film dei Farrelly. Da *Io, me e Irene* in poi, il loro cinema chiarisce che in questo tipo di demenzialità la scatologia non può che ricollegarsi con una rarefazione estrema, e quindi con la trasparenza della messa in scena. A questo punto, è chiaro che la rarefazione della messa in scena, essendo un principio per forza di cose più versatile e universale dell'altro e opposto termine (la scatologia), è, per così dire, naturalmente destinata a prevalere, e dunque la scatologia ad eclissarsi. Così la commedia è quasi destinata a soppiantare il comico, almeno se il comico è determinato soprattutto dalla materialità scatologica delle deiezioni, o degli escrementi ecc. ecc. Si tratta di un'evoluzione abbastanza naturale che il comico – come ha accennato Francesco – passi un po' il testimone alla commedia in quanto elemento più versatile perché può fare affidamento su un principio come quello dell'astrazione della messa in scena.

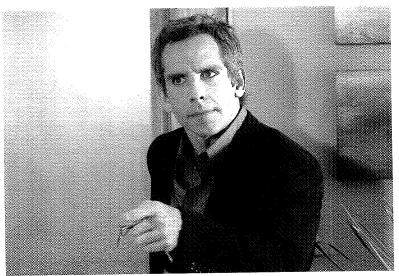
DG: Una delle questioni che mi sembra possa sollevare questa tavola rotonda è che la diatriba filmetto-film d'autore potesse essere anche una questione di rapida evoluzione e storia dei generi. Mi sembra di assistere a un particolare successo del comico più o meno volgare o di questa nuova categoria del grottesco che forse ha a che fare con egemonie corporative molto forti che si sono fatte l'idea che il pubblico dei multiplex, che è la serie distributiva all'interno della quale vengono somministrati questi film, sia particolarmente propenso a consumare questo tipo di pellicole, e che si tratti quindi di un cinema di rapido consumo, prodotto alla stessa velocità del pop corn, che viene servito *à pendant* degli stessi prodotti audiovisivi di questi cinema. Però, guardando alla storia del cinema, è interessante osservare che questo tipo di comicità spinta, come sa bene chi ha studiato la storia del cinema muto, è stato un genere che si è rivelato perdente proprio nel momento in cui si affermava il lungometraggio, nel momento in cui il cinema passava dall'essere un insieme di programmi a diventare film di un'ora, un'ora e mezza; il comico quasi scompare o deve mutare forma e trasformarsi in commedia sofisticata, brillante, per difendersi dalla accusa di essere vaudeville, e via dicendo.
Invece oggi vediamo che esso torna in grandissima voga, e mi chiedo se ciò

possa avere a che fare anche con una teoria dietrologica dello spettatore di oggi e della sua capacità di attenzione, di poter sopportare un film particolarmente elaborato e complesso che duri un'ora e mezza. Viene il sospetto che il film oggi sostanzialmente annoi, che la gente sia abituata alla televisione, alle puntate di un'ora magari inframmezzate dalla pubblicità, quindi pillole di dieci minuti; viene il sospetto che la forma imperante ormai sia quella di *You Tube*, del testo audiovisivo che dura dal minuto ai dieci minuti, e che quindi si ritorni in un qualche modo ad una situazione antecedente a quello che gli storici chiamano "l'avvento del lungometraggio", e anche ad un genere che è stato rimosso dalla storiografia, anche se chiaramente non da quella storiografia che ha aperto la gabbia della tigre con l'apologia del trash e che ha permesso in un qualche modo di creare questa situazione di aperta e violenta contrapposizione tra autorialisti e antiautorialisti.

FDC: Avrei una perplessità sull'ultima cosa che ha detto Davide e cioè sul problema della forma breve: i film di Judd Apatow cui abbiamo accennato prima sono delle commedie che superano i 120 minuti, e questa è una cosa che colpisce; anche dei cinepanettoni come *L'amore non va in vacanza*, una commedia che cerca di introdurre un personaggio interpretato da Jack Black all'interno di un calderone che sembra piuttosto rifarsi alle commedie pseudo-sofisticate interpretate da Richard Gere, superano abbondantemente le due ore: direi che ci troviamo piuttosto di fronte ad un allungamento della forma.

Per quanto riguarda il rapporto comico-commedia, è vero che il comico più volgare da un solo rullo ha ceduto il passo in certi casi alla commedia più sofisticata, ma quello tra i due ambiti è sempre stato un rapporto problematico, nel senso che al di là del fatto che l'elemento scatologico è un dato più recente, legato all'ampliamento delle soglie della visibilità, la *screwball comedy* rispetto al resto della commedia degli anni Trenta era qualcosa di estremamente controverso, dal punto di vista della fisicità della performance e anche da quello morale-censorio. Allo stesso modo i film di Frank Tashlin sono molto diversi da altri tipi di commedie ugualmente diffuse negli anni Cinquanta: sono due mondi, quello del comico basso e della commedia, che in genere dividiamo in maniera piuttosto netta facendo un'operazione critica, ma che dal punto di vista produttivo hanno sempre avuto dei confini più labili. Non tutto il comico di questi ultimi anni fa ancora leva sullo scatologico anche quando vuole rimanere tale.

Lo vediamo anche a proposito di personaggi come Ben Stiller che ultimamente lavorano soprattutto in commedie per ragazzi come *Una notte al museo*, ma che affiancano alla recitazione un'attività di produttore attraverso la quale collaborano con gli altri membri di questo clan che si sta progressivamente formando, e che comprende oltre a Stiller anche Jack Black, Vince Vaughn, Owen Wilson. Ad esempio Stiller produce, facendovi anche una comparsata, *Tenacious D e il destino del rock*, un film sulla falsariga di *The Blues Brothers* costruito attorno al duo canoro Jack Black-Kyle Gass, o anche *Blades of Glory* con Will Ferrell e Jon Heder. Anche attori che si stanno buttando più sul versante della commedia continuano a lavorare nel comico, compaiono gli uni nei film degli altri, e non sempre il comico rimane legato alle forme più corporali degli anni Novanta o viceversa tenta di trasformarsi in commedia. Un esempio può essere un film che amo molto, *Ricky Bobby, la storia di un uomo che sapeva contare fino a uno*, interpretato da Will Ferrell e Sacha Baron Cohen, che fa leva sui meccanismi della parodia ma non intesa come parodia cinematografica in senso stretto, piuttosto come forma metaforica che ironizza su forme stereotipate dell'attuale comune sentire. Abbiamo di fronte una serie di film e serie tv che affrontano in maniera seria e metaforica il clima post 11 settembre, e in questo contesto esce *Ricky Bobby*, la storia di un corridore automobilistico (Ferrell) di successo e arrogante che concorre nel circuito Nascar (molto chiuso e seguito nei soli Stati Uniti) che per la rivalità con un corridore francese che viene dalla Formula 1 (Cohen), ed è omosessuale e connotato come un coacervo degli stereotipi sugli europei, perde la bussola, ha un incidente e rimane bloccato dalla paura non riuscendo più a correre. Soltanto una riconsiderazione delle sue radici e del rapporto con l'esterno permetterà al corridore di uscire da questa impasse, fino alla riconciliazione con il corridore francese, che avviene tramite un pubblico bacio sulla bocca. Il film tra l'altro si conclude con una scena incomprensibile, posta dopo i titoli di coda, nella quale i due bambini di otto anni figli del protagonista, di nome rispettivamente Walker e Texas Ranger, commentano un racconto di John Steinbeck operandone una improbabile lettura metaforica, e mi sembra sia un modo per dare una chiave di lettura a quanto appena visto.

Per riassumere abbiamo da una parte una commedia che si butta su valori più tradizionali come la *neocon*media (traggo la definizione dalla rivista *Ciak*) di Judd Apatow, e viceversa degli attori che cercano di trovare nuove frontiere per il comico recente, tenendo però un piede nell'altra staffa del cinema *indie*, come Ben Stiller o Owen Wilson che hanno lavorato con Wes Anderson, o Will Ferrell che di recente ha interpretato anche *Vero come la finzione* di Marc Foster e *Melinda e Melinda* di Woody Allen.

Lo spaccacuori

MB: Volevo ricollegarmi a quello che diceva Davide e in un certo senso lanciare una provocazione anche a Roy: se è vero che i film di Judd Apatow durano 120 minuti e sono polpettoni infiniti, tuttavia molti lamentano le lacune narrative clamorose che vi si verificano continuamente. Ecco, trovo che il richiamo che fa Davide alle gag, agli *one reel movies* e all'incapacità del pubblico di sopportare una struttura narrativa complessa contrapposta al desiderio di guardare qualcosa che sia invece un succedersi di gag, sia indice piuttosto della nostra inadeguatezza critica, ovvero della nostra incapacità di analizzare certe forme narrative che sono pensate per avere successo presso un pubblico la cui percezione è ormai completamente diversa e della quale forse non teniamo conto abbastanza. A proposito di questo citavate anche *You Tube*: si tratta di forme brevissime che servono soltanto a riempire degli spazi di tempo e non sono più un "investimento" da parte dello spettatore in una progressione drammatica. Ecco, mi piacerebbe allargare il discorso a partire dal film demenziale, penso a *Scary*, a *L'invidia del mio migliore amico* o a *School of Rock*. Assistiamo ancora, in questi film, a gallerie di personaggi macchietta, a gag e situazioni che si legano con una struttura assolutamente debole, e assistiamo ad una dissoluzione completa di questa narrazione neoclassica hollywoodiana.

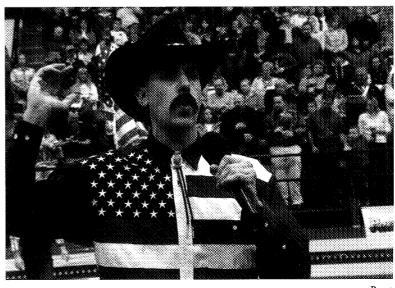
La mia considerazione più spontanea è che in serie tv come *24* o *Lost* assistiamo ad un'esaltazione cronica della *continuity*, di una struttura narrativa complessa, addirittura infinita, perdendo i pezzi della quale è impossibile rimanere al passo, mentre in film come *Pirati dei Caraibi – La maledizione del forziere fantasma* o *Transformers* assistiamo soltanto a un susseguirsi di situazioni completamente scollegate, scritte in modo lacunoso, ad una struttura narrativa che va verso una dissoluzione completa. Dunque, per quanto noi possiamo disprezzare questo tipo di cinema, dobbiamo renderci conto che esso, in un certo senso, ottiene quello che vuole, e che forse ancora una volta i produttori di Hollywood – pur essendo probabilmente più vecchi di noi – capiscono meglio di altri che cosa vogliono i teenager, i quali seguono con facilità questi film che a noi risultano spesso incomprensibili. Forse hanno speso molte più ore della nostra generazione con i videogame: questo può essere uno dei motivi per cui non siamo in grado (neanche a livello percettivo) di seguire un film come *Transformers*.

RM: Sono perfettamente d'accordo, c'è davvero un problema percettivo da parte nostra: è chiaro che affrontare questi film con estetiche cinematografiche più o meno classiche è pressoché impossibile. Nei blockbuster c'è un racconto che non solo è frammentario e modulare ma anche appositamente frantumato e lacunoso; chi ha visto *Pirati dei Caraibi*, specialmente il secondo episodio, sa che a un certo punto Jack Sparrow viene rapito da una tribù, cosa di cui non si sapeva niente fino a pochi minuti prima, ma questo non dà certamente problema a molti spettatori; mi chiedo davvero se sia il caso di analizzare e giudicare tali film da questo punto di vista. Rimangono

poco interessanti ed efficaci da moltissimi punti di vista, ma è chiaro che sono concepiti per un pubblico che si distrae, esce dalla sala, rientra nella sala, e soprattutto comunica con l'esterno della sala: questa è la vera novità degli ultimi anni. Con i cellulari, infatti, il pubblico non solo comunica con l'interno della sala, e interagisce con il film, ma parla anche con l'esterno della sala e questo sarebbe una cosa su cui riflettere al di là dell'ideologia pro o contro cellulari in sala che evidentemente appartiene ad un altro aspetto della storia della cinefilia recente.
Volevo puntualizzare alcune cose che avete detto e rilanciare quelle che ci rimangono. Innanzitutto sono d'accordo con Francesco per la questione della struttura narrativa. Di Apatow si dice (cito una recensione di un sito, molto ingenua) "per una volta il comico basso utilizza persone e non personaggi", che è un modo molto romantico e ingenuo per dire che c'è una narratività che lavora sul personaggio ed è questo, credo, a cui si riferiscono Bandirali e Terrone con un'immagine molto più teorica, quella dell'idea che viene fatta germinare. Pensiamo invece al demenziale-parodia, che è un genere dedito al *sampling*, e che somiglia tantissimo alle comiche mute, perché è impacchettato nei 75-80 minuti (per esempio *Hot Movie* ed *Epic Movie*), con il compito esclusivo di produrre l'antologia delle scene più interessanti o, se volete, giudicate "di culto", della stagione o delle due stagioni precedenti, e di farne la parodia. È un cinema che è già passato in dvd, i cui consumatori, le cui comunità di spettatori hanno già estratto delle scene madri, e diventa poi parodia dell'antologia delle scene madri in cui tutto è ribaltato in maniera elementare: *Epic Movie* è un film in cui Narnia si chiama Gnarnia, in cui si va nella fabbrica del cioccolato di Tim Burton e si scopre che il cioccolato naturalmente è composto di escrementi, e così via: siamo al livello primitivo dei ribaltamenti.
Tornando ai contenuti, comico e commedia di fatto mostrano forme diverse di negoziazione del visibile e del dicibile. I principi di mondo e di piacere vanno di volta in volta riconsiderati; Wilder o Edwards riuscivano a negoziare alzando l'asticella del moralmente accettabile, e a volte mandando in fallimento questa stessa negoziazione, il che è una delle vere e grandi capacità del comico, ovvero di rifiutare a un certo punto la negoziazione e, come dire, "andare al massacro". Il comico ogni tanto porta quasi a incandescenza questa negoziazione, ed è quel "quasi" che rendeva Wilder comunque amato dall'industria hollywoodiana. D'altra parte, gli anni Novanta sono quelli in cui il dibattito internazionale, e in particolare quello nazionale americano, ruota intorno a una macchia di sperma presente sul vestito di una stagista della Casa Bianca. Meglio dunque non stupirsi del fatto che, per la prima volta in un film ufficiale americano, compaia lo sperma, che finisce nei capelli di Cameron Diaz. Semmai c'è da stupirsi se i giornali per interi mesi ne parlano, e di come un'accusa di *impeachment* al Capo dello Stato si sia basata su una prova spermatica.
Allora mi domando se uno dei comici che più hanno frantumato tutto negli anni 2000 non sia Sacha Baron Cohen, con il suo *Borat*, che Paolo Cherchi Usai nella sua recensione su *Segnocinema* legge alla luce di una cultura vernacolare, ovvero come una sorta di sboccato e violento emergere di elementi folk e idioletrici.. Primo, perché c'è un lavoro di partenza dal Borat televisivo e dagli altri personaggi di Sacha Baron Cohen che oggi vengono consumati (anche dal sottoscritto) su *You.Tube* e su altri cataloghi del genere, dove le singole apparizioni di Borat dentro i programmi contenitore del comico ebreo sono già tranquillamente antologizzate; e poi perché il film *Borat* si basa su un elemento linguistico che molti hanno ignorato: esso non riguarda semplicemente la dialettica vero/falso, cioè il chiedersi se Borat stava veramente prendendo in giro o no gli altri personaggi in scena, ma il fatto che Borat e il suo amico vanno insieme in America seguiti da un cameraman che non compare mai. È un'istanza narrativa che viene completamente elusa pur essendo affermata fin dall'inizio, finendo col proporre una specie di *mockumentary* comico-demenziale dove la messa in scena del cameraman viene inghiottita nel nulla enunciativo. Il pubblico non se ne preoccupa, il film non se ne preoccupa, è tutto troppo evidente per non risultare chiaramente predisposto. Qui abbiamo un superamento totale di tutte le istanze narrative precedenti di cui comunque si preoccupavano anche i film comico-demenziali. Questa cross-medialità o intermedialità è giunta a un tale punto che non c'è più necessità di evidenziare le forme del linguaggio che per solito il finto documentario tematizza.
Vorrei quindi parlare di Sacha Baron Cohen e di *Borat*, e comprendere insieme a voi se davvero si tratta di un fenomeno di un certo peso e se può essere una sorta di ponte nei confronti del cinema indipendente che finora abbiamo solo sfiorato.

FDC: Credo che *Borat* rispetto agli film di cui abbiamo parlato sia eccentrico, innanzitutto a livello di messa in scena: mi sembra che piuttosto che legarsi al resto del cinema comico o al lavoro televisivo di Cohen, si ponga a metà tra una parodia del giornalismo d'inchiesta, che tende al *candid eye*, e la parodia del cinema di Michael Moore. Ciò dimostra quanto, allo stesso livello, lo stesso cinema di Michael Moore sia poco credibile. È stato presentato al Festival di Torino un film che si chiama *Manufacturing Dissident*, che si occupa di queste stesse cose da un punto di vista "serio", ma già Cohen mostra benissimo come si tratti di un cinema da non prendere per certo. Al tempo stesso credo che il legame vada individuato con il cinema *indie*: abbiamo parlato di forma breve e meccanismo a clip, e credo che *Borat* la condivida con un regista indipendente (o pseudo tale, perché prodotto dalla Fox Searchlight) che non amo molto, Jared Hess (quello di *Napoleon Dynamite*), nei cui film c'è un meccanismo a scene autoconclusive che ricorda un certo tipo di fiction in stile MTV, come *Beavis e Butthead* o *Scrubs*. Credo perciò che in *Borat* ci siano elementi parodistici che lavorano a diversi livelli: buttano sul versante Michael Moore, ma al tempo stesso integrano la televisione di questi ultimi anni in maniera diversa dalla media.

MB: Io sono d'accordo sulla singolarità del film *Borat* rispetto al cinema di cui abbiamo parlato finora, ma credo vada sottolineato come parta da presupposti diversi: da una parte Sacha Baron Cohen è un comico inglese di modello imperialista che prende in giro le etnie come faceva Peter Sellers, e quindi persegue una sua "poetica" di imitatore-comico; dall'altro, se è pure vero che *Borat* è un caso interessante di trans-medialità, non vedo come l'idea di trasporre cinematograficamente un prodotto interamente televisivo arricchendolo con una semi-mascherata struttura narrativa (la ricerca del sogno

Tenacious D e il destino del rock

Borat

americano, l'inseguimento di Pamela Anderson, ecc.), si possa considerare davvero innovativo. Ad esempio trovo che questo dubbio sul vero/falso, seppure marginale, sia la dimostrazione che, rispetto alle interviste di Borat, il film ne risulti una versione annacquata, tanto da spingere lo spettatore ad essere dubbioso o insoddisfatto sulla veridicità delle interviste.

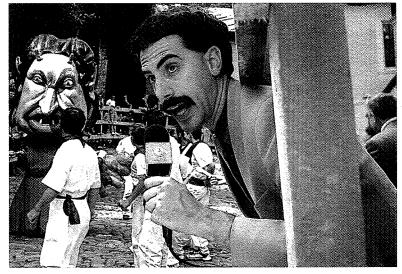
MG: *E ora qualcosa di completamente diverso* dei Monty Python era già un collage spudorato di elementi di provenienza televisiva. Perciò la figura del cameraman che non si vede mai potrebbe essere significativo in questo senso: se prima, in occasione di tentativi come quello embrionale dei Monty Python, si tendeva a marcare già dal titolo la derivazione televisiva riconoscendola come tale per poterla giustificare cinematograficamente, il fatto che non si veda il cameraman in *Borat* è segnale del fatto che le due cose sono talmente coincidenti e che non ci si meraviglia più di un elemento che appartiene all'altra sponda; in pratica, non c'è più bisogno di rimarcare una compresenza di fatto.

MB: Sicuramente il fatto che nessuno si accorga o sottolinei la presenza del cameraman è ancora dovuto ad una questione percettiva: non si può non pensare ai *reality show* nei quali dopo un po' lo spettatore non si chiede più se attorno ai personaggi che agiscono in una dinamica completamente narrativa e quotidiana ci sia o meno un elemento enunciativo.

DG: Devo dire che *Borat* a me è piaciuto, nonostante l'iniziale ritrosia da vecchio cinefilo nei confronti di un film che si presentava veicolato da una pubblicità agghiacciante, e devo dire che l'ho trovato un film estremamente sofisticato, che può fungere da fermaglio nei confronti dei discorsi che abbiamo finora affrontato. Sicuramente l'espediente narrativo del film è vecchio: lo straniamento, l'intrusione di un elemento distante in un ambiente d'osservazione, che proviene da Mark Twain e dal suo *Un americano alla corte di re Artù* (1889), o anche dal teatro brechtiano, se vogliamo alzare i parametri; si tratta, in ogni caso, dell'espediente di introdurre in un ambiente un personaggio che non c'entra niente e liberarlo da tutte le pastoie della normatività sociale. Espediente che invece costituisce un grave inghippo per Michael Moore, che addirittura si è trovato nel suo ultimo film a dover fingere di essere un americano medio tramite la voce off, il che funziona quasi come un freno alla scorrevolezza e alla capacità del film di convincere lo spettatore. Sacha Baron Cohen tocca due o tre aspetti che possono tenere insieme gli elementi di eventuale analisi contenutistica del filmetto, del genere parodia: il bersaglio di questi film è generalmente una specie di sofisticatezza barocca e non funzionale di costumi e riti sociali, che vengono veicolati dalla presenza di comportamenti normativi schiaccianti e oppressivi, in particolar modo il patriottismo in America, che è diventato evidentemente un elemento grave che soltanto un certo tipo di commedia demenziale si permette di toccare con una certa libertà; altro elemento è la cultura della finta trasgressione, che è il *must* dell'aggressività pubblicitaria di oggi. Il mito della trasgressione può essere in verità molto pericoloso.

FDC: Volevo tornare anch'io sul giudizio estetico di *Borat*. L'elemento della provenienza televisiva non mi sembra un limite ma un punto di forza per il fatto che riesce ad operare una sintesi, e al contempo a presentarsi come qualcosa di inedito nel panorama cinematografico. Vorrei quasi dire che, anche a proposito del legame horror-comico di cui abbiamo parlato prima, è un po' il *The Blair Witch Project* comico e non può non sortire effetti anche nel breve periodo. L'opera offre una riflessione metacinematografica a vari livelli, lavorando sugli stessi meccanismi della comicità: in primo luogo, va enfatizzato il fatto che il personaggio dell'antisemita sia interpretato da un attore ebreo ortodosso, e che l'immaginaria lingua del Kazakistan sia in realtà Yiddish; in secondo luogo, bisogna sottolineare certe sequenze, come quella della scuola di spettacolo, nella quale un comico americano propone un modello di comicità molto inoffensivo, un po' da *stand up comedian* della Las Vegas anni Cinquanta, destinato a non offendere nessuno, mentre Borat in due minuti riesce a tirar fuori una barzelletta feroce su prostituzione, incesto e handicap: la trasgressività presa semplicemente come utopia di una comicità liberatoria e offensiva per chiunque. Faccio notare che ho visto il film un anno fa, quando c'erano ancora gli strascichi delle vignette danesi sull'Islam; c'era Fassino che si faceva intervistare e si dimostrava ipocritamente indignato di fronte a qualsiasi forma di provocazione religiosa e auspicava una satira che smorzasse i toni in modo da essere pacificata: credo che *Borat* insieme a *Cartoon Wars*, che è un ciclo di puntate del serial *South Park* incentrato sull'apparizione di Maometto, riesca a rappresentare una posizione per nulla acritica all'interno di questa riflessione sui limiti del comico.

RM: Abbiamo più volte sfiorato l'argomento: il rapporto con il cinema *indie*. Non abbiamo tempo di tornare sul concetto di cinema indipendente ma sappiamo tutti di quali film parliamo, quelli degli Anderson, di Payne, di Smith, e così via. La prima sorpresa è che si affermano alcune figure macronarrative e iconiche comuni: la *high school*, la famiglia disfunzionale, il microcosmo urbano, i paradossi ideologici e psichici che alcuni personaggi si portano dietro. Tutto ciò è patrimonio comune di queste due cinematografie. Per esempio, *Election* di Alexander Payne è il prototipo di commedia high school con elementi *indie*, critici, sarcastici. Il gruppo, o clan, a cui faceva riferimento Francesco, quello di Stiller, Vaughn, Wilson (il cosiddetto *frat pack* cui anche la rivista *Nocturno* ha dedicato un dossier, il n. 65, dicembre 2007), ha chiaramente abitato per tanti anni entrambi gli universi. Non a caso, il ripescaggio colto di Bill Murray lo trasforma in figura capace di incarnare l'umorismo *indie* traendolo da tutto un altro flusso comico più consono. Questi contatti ci sono e si vedono dentro commedie che non aspirano ad essere percepite come un film di Anderson, quale per esempio *Suxbad* in cui la messa in scena, la ruvidezza del contesto, la provincia, la mutevolezza dei caratteri potrebbero stare tranquillamente dentro un film più apertamente stile-Sundance. Ecco, mi sembra che da metà degli anni Novanta in poi questo elemento sia sempre più evidente.

FDC: Parlando di Anderson tornerei sull'elemento della dialettica tra forma lunga e sketch: mi sembra che un vizio che abbiamo quando parliamo di queste cose, anche nel confronto tra serie tv come *Lost*, *24*, e film come *Transformers*, sia il paradosso di pensare che esistono contemporaneamente un pubblico ampio che consuma serie tv estremamente sofisticate, e un bacino d'utenza da blockbuster altrettanto ampio ma non in grado di seguire narrazioni complesse. Se apriamo un confronto con la letteratura (e mi viene in mente appunto Anderson, secondo me avido lettore di David Foster Wallace), questi mondi non sono così incompatibili: possiamo anche ipotizzare che uno stesso spettatore una sera si impegna a ricostruire i labirinti narrativi di *Lost* e il giorno dopo si va a vedere *Transformers* perché comunque ha voglia di vedere un tipo di spettacolarità che sul piccolo schermo non è proponibile. Troviamo questi elementi apparentemente opposti (una narrazione intricatissima ma lacunosa dei passaggi narrativi fondamentali, frammista a descrizioni infinite di situazioni singole a sé stanti, momenti slapstick, virtuosismo narrativo) tanto in Wallace (penso ai romanzi soprattutto) quanto nei film di Wes Anderson. *The Darjeeling Limited*, per esempio, è un film di grande interesse, passato a Venezia sotto silenzio, nel disinteresse della critica. In questo film, all'inizio, viene annunciato lo svolgersi di un percorso che alla fine non si compie; inoltre ci imbattiamo in una serie di sequenze slegate che puntano ad un percorso completamente diverso, e scopriamo microsituazioni in cui l'attore comico (qui Owen Wilson, oltre ad una brevissima apparizione di Bill Murray) mette in atto una recitazione alla Buster Keaton, tramite il ricorso al *deadpan*, la mancata reazione emotiva agli eventi; invece, dal punto di vista tematico, si ricorre al serbatoio della famiglia disfunzionale, che troviamo in tutti i romanzi americani degli ultimi anni, e che anche in letteratura vengono

Borat

affrontati spesso con un misto di situazioni ironiche ed elementi slapstick.

MB: Condivido quello che dice Francesco e infatti possiamo parlare di un'evoluzione molto ampia della narrazione che prende appunto le mosse dalla letteratura sofisticata americana contemporanea e si sposta al film parodia. Penso che potremmo rintracciare i motivi di questo cambiamento strutturale in questioni di stampo sociale e percettivo, come per esempio la diffusione degli psicofarmaci di massa, la nuova narrazione televisiva, i *reality show*.
Ma quello che dicevo era viceversa provocatorio nei confronti di Roy quando afferma che vale più una puntata di *24* che cento *Superman Returns*. Forse è la critica ad essere inadeguata, siamo noi quelli incapaci di analizzare in modo pertinente certi fenomeni blockbuster differenti da quelli che eravamo abituati a trattare in precedenza.

MG: Secondo me il ricorso al comico e alla commedia nelle strutture narrative di David Foster Wallace mira più che altro a riferirsi a un certo immaginario. Se il comico entra dentro i meccanismi di Wallace lo fa in quanto manifestazione di un mondo spettacolare precedente che viene convocato postmodernamente, più che come ingrediente dell'efficienza narrativa dei suoi romanzi. Secondo me il comico e la commedia sono presenti soprattutto perché li avevano usati i suoi padri narrativi dentro un tipo di narrazione che apparentemente non li avrebbe mai contemplati: in *L'arcobaleno della gravità* di Pynchon ci sono sprazzi musical che lasciano spazio a veri e propri intermezzi comici, anche scatologici. Se David Foster Wallace riprende elementi comici lo fa non tanto per innervare la propria narrativa quanto, da un lato, per rimandare a quella specifica patrilinearità narrativa, e dall'altro a un tipo più eterogeneo di richiami spettacolari e metaspettacolari.

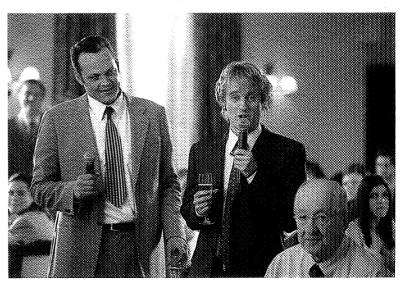
DG: Come sempre gli elementi su cui discutere sono tantissimi, anche sul cinema *indie*. La mia impressione è che il ragionamento sia molto legato al concetto di cultura e controcultura americana, al divario sociale tra chi può andare al *college* e chi no, a sperequazioni di stampo culturale. Sono emersi elementi che andrebbero approfonditi e concordo pienamente con quanto detto da Maurizio, e cioè che dovremmo affinare i nostri strumenti di analisi e cercare di individuare dei filoni anche storiografici per l'analisi di questi film, come ad esempio l'influenza dello show televisivo americano sulla commedia e sulla comicità. In ogni caso l'indagine dovrà concentrarsi anche sulle fonti extrafilmiche.

Film citati

Ace Ventura: l'acchiappanimali (*Ace Ventura, Pet Detective*, Tom Shadyac, 1994).
Amore a prima svista (*Shallow Hal*, Bobby Farrelly, Peter Farrelly, 2001).
L'amore in gioco (*Fever Pitch*, Bobby Farrelly, Peter Farrelly, 2005).
L'amore non va in vacanza (*The Holiday*, Nancy Meyers, 2006).
Blades of Glory (Josh Gordon, Will Speck, 2007).
The Blair Witch Project (Daniel Myrick e Eduardo Sànchez, 1999).
The Blues Brothers (John Landis, 1980).
Borat (*Borat: Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan*, Larry Charles, 2006).
La casa dei 1000 corpi (*House of 1000 Corpses*, Rob Zombie, 2003).
Che cosa è successo tra mio padre e tua madre? (*Avanti!*, Billy Wilder, 1974).
Election (Alexander Payne, 1999).
E ora qualcosa di completamente diverso (*And Now for Something Completely Different*, Ian MacNaughton, 1971).
Epic Movie (Jason Friedberg, Aaron Seltzer, 2007).
Febbre a 90° (*Fever Pitch*, David Evans, 1997).
Hot Movie (Aaron Seltzer, 2006).
Un'impresa da Dio (*Evan Almighty*, Tom Shadyac, 2007).
L'invidia del mio migliore amico (*Envy*, Barry Levinson, 2004).
Io, me e Irene (*Me, Myself & Irene*, Bobby Farrelly, Peter Farrelly, 2000).
Manufacturing Dissident (Rick Caine, Debbie Melnyk, 2007).
Melinda e Melinda (Woody Allen, 2004).
Mi presenti i tuoi? (*Meet the Fockers*, Jay Roach, 2004).
Molto incinta (*Knocked Up*, Judd Apatow, 2007).
Napoleon Dynamite (Jared Hess, 2004).
Una notte al museo (*Night at the Museum*, Shawn Levy, 2006).
Number 23 (*The Number 23*, Joel Schumacher, 2007).
Pirati dei Caraibi – La maledizione del forziere fantasma (*Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*, Gore Verbinski, 2006).
Prima pagina (*The Front Page*, Billy Wilder, 1974).
40 anni vergine (*The 40 Year Old Virgin*, Judd Apatow, 2005).
Quel mostro di suocera (*Monster-in-Law*, Robert Luketic, 2005).
Ricky Bobby, la storia di un uomo che sapeva contare fino a uno (*Talladega Nights: The Ballad of Ricky Bobby*, Adam McKay, 2006).
La rivincita delle bionde (*Legally Blonde*, Robert Luketic, 2001).
Scary Movie (Keenen Ivory Wayans, 2000).
School of Rock (Richard Linklater, 2004).
Una settimana da Dio (*Bruce Almighty*, Tom Shadyac, 2003).
Sicko (Michael Moore, 2007).
Lo spaccacuori (*The Heartbreak Kid*, Bobby Farrelly, Peter Farrelly, 2007).
Superman Returns (Bryan Singer, 2006).
Suxbad (*Superbad*, Greg Mottola, 2007).
Tenacious D e il destino del rock (*Tenaciuos D in the Pick of Destiny*, Liam Lynch, 2006).
Ti presento i miei (*Meet the Parents*, Jay Roach, 2000).
Transformers (Michael Bay, 2007).
Tu io e Dupree (*You, Me and Dupree*, Anthony Russo, Joe Russo, 2006).
Tutti pazzi per Mary (*There's Something About Mary*, Bobby Farrelly, Peter Farrelly, 1998).
Vero come la finzione (*Stranger Than Fiction*, Marc Foster, 2006).

Note

1. Cfr. soprattutto Maurizio Grande, Roberto de Gaetano (a cura di), *Billy Wilder*, Roma, Bulzoni, 2006.
2. Linda Williams, "Film Bodies. Gender, Genre and Excess", *Film Quarterly 44*, n. 4 (Summer 1991), pp. 2-13, ora in Barry Keith Grant (a cura di), *Film Genre Reader III*, Austin, University of Texas Press, 2003.

Tu, io e Dupree

Due single a nozze

Venere in Dodge Challenger

Grindhouse - A prova di morte (*Grindhouse - Death Proof*, Quentin Tarantino, 2007)

Anche le *cheerleaders* sanno che i film automobilistici grondano di sottintesi sessuali. *A prova di morte* più che mai, e non solo perché Lee (la *cheerleader*) vede nelle sgasate di Mike un ipodotato. Né sorprende, dopo *Kill Bill*, la tematizzazione del masochismo. Se la Sposa (cfr. *Il freddo e il crudele* di Deleuze)[1] era l'ideale masochista (posto autodistruttivamente dal maschile: Bill) di una figura femminile incarnante l'impersonalità macchinale della natura, la freddezza dell'alternarsi indifferente di morte e rinascita, ora Tarantino va ancora più a fondo precisando il masochismo quale torsione interna del feticismo. Dimezza il film, la prima parte "feticista", la seconda, simmetrica, "masochista": il punto, come in Deleuze, sta nella sottile differenza tra le due. "Il masochismo di base non è né materiale né morale, è formale, unicamente formale"[2]. Se nella prima metà ricorre spesso una presenza a sostituire un'assenza (quella del fallo materno: è la definizione stessa di feticcio), la seconda replica lo schema della prima operando uno slittamento intrinseco verso un'idealizzazione effettiva del femminile (à la *Kill Bill*). Il masochismo per Deleuze è questo: desessualizzazione del fantasma (della scena assente presentificata dal feticcio) e risessualizzazione nell'ideale. Dalla minzione trattenuta e poi assente, negata dai *frame* mancanti, alla contemplazione (idealizzazione) del ragazzo di Lee, che la guarda orinare. "Il masochismo è l'arte del fantasma. Il fantasma gioca tra due serie, due limiti, due 'bordi', entro i quali si instaura una risonanza che costituisce la vita vera del fantasma"[3]. Se il feticismo si fonda sul narcisismo maschile ferito (nessuno conosce i film in cui ha lavorato Mike), il masochismo inscena la punizione del narcisismo del maschio che gioca senza riguardo per la controparte (Mike è punito per l'inseguimento). La dialettica feticista presenza-assenza è nella prima parte onnipresente, dall'affiancare a un regista assente (se non via sms) uno troppo presente (Tarantino che interpreta Warren), alla frequenza di piedi femminili (e la gamba tagliata sull'asfalto) assenti nel secondo blocco. Julia sul divano in posa identica a quella del poster sopra di lei la sostituisce feticisticamente, Lee invece ammira la propria idealizzazione su una rivista femminile. Per Sacher-Masoch idealizzare significa soprattutto sospendere, congelare l'oggetto idealizzato in un'immobilità fotografica (viceversa Julia copia una donna che non è lei, assente). Nella stilistica masochiana, come nell'economia masochista, la sospensione, l'attesa, la dilazione, è cruciale[4]. L'orgasmo prolungato (e non puntuale-fallico come il crash della prima metà) che è lo *Ship's mast* è la strategia narrativa stessa del secondo segmento (castissimo come lo è la narrativa masochista, a fronte del primo "bollente"), in cui la tarantiniana arte delle pause (la scena delle cinture in mezzo alla strada), della dilatazione ritmica e dell'indugio sui dialoghi è tirata al massimo per costruire un'attesa, una sospensione. Poiché invece il feticismo è per definizione fortemente sessualizzato, la prima metà sarà un'alternanza calcolata di tensione-rilascio, un sistema di picchi e cadute, un ritmo altalenante retto dalle "attrazioni" delle lap dance, balletti e provocazioni varie. La ripetizione delle attrazioni, scandita dagli LP nel juke-box a intervalli regolari, culmina nell'incidente "moltiplicato". I feticci si organizzano in una serialità, in una catalogazione: vedi Truffaut, Monteiro... e la rubrica di Mike.

Se feticismo è disconoscimento del fallo materno, la ripetizione fissa il disconoscimento come tale, conferma ogni volta l'impossibilità in cui di fatto consiste. È l'istinto di morte freudiano, l'eterno scansare la morte (come Mike nell'auto "a prova di morte") attraverso la ripetizione – è quest'ultima che fonda il legame inestricabile tra Eros e Thanatos. Feticismo e masochismo come due modi lievemente diversi di riconoscere tale legame, di identificare la ripetizione. In un caso si ripete per disconoscere sempre di nuovo (l'assenza del fallo materno) – nell'altro è la ripetizione che viene ad assumere valore di per se stessa: il piacere non sta più nel mancare reiteratamente il piacere "totale", ma va a coincidere con la ripetizione stessa. La ripetizione, nel masochismo, diventa per così dire un fine in sé piuttosto che un mezzo per disconoscere compulsivamente un'assenza. "Nel processo di desessualizzazione che salda la ripetizione e la contrappone al piacere, poi nel processo di risessualizzazione che agisce come se il piacere della ripetizione procedesse dal dolore"[5]. Desessualizzazione, tramite il "freddo" che Deleuze riconosce cardine del masochismo, e risessualizzazione: *Icy Hot*, come la giacca di Mike. La castità del secondo segmento si accompagna alla risessualizzazione della ripetizione in quanto tale (non più solo pulsione di morte: tra primo e secondo atto il teschio sparisce dal cofano): a risessualizzarsi è dunque la macchina. Il fallo materno assente della prima parte, scimmiottato con modi acidamente mascolini

(Marcy poi finge di essere uomo), diventa nel secondo (in cui Kim ha una pistola) la bramata automobile[6], ripetizione automatizzata e non solo feticcio. Lo sbocco della desessualizzazione è l'idealizzazione della meccanicità, che si riallaccia all'ideale masochista dell'alternarsi indifferente dei cicli naturali (femminili) di morte-rinascita (Zoe cade e risorge nelle maniere più imprevedibili). Similmente, la voce (elemento materno per eccellenza) latita nel primo pezzo, in cui il juke box sciorina molte canzoni ma nessuna le canta, mentre nel secondo c'è una sola canzone, ed è Lee a cantarla.

Al feticismo si associa come noto il voyeurismo: la sua parabola sarà analoga. Mike spia le ragazze e l'occhio è il suo elemento: cannocchiale, collirio, fotografie. Nel segmento "feticista" anche lo spettatore è palesato voyeur: all'inizio della lap dance, e nella veranda, viene rimarcato che lui vede ciò che Mike non vede. Quando il suo punto di vista e quello di Mike coincideranno sarà la fine, ovvero non ci sono più fotografie ma la soggettiva *in fieri* dal mirino della macchina fotografica. "La sospensione ha la stessa funzione rispetto all'ideale, e lo proietta nel fantasma. La stessa attesa è l'unità ideale-reale, la forma o la temporalità del fantasma"[7]. Con l'attesa dello scatto in tempo reale, la separatezza costitutiva del feticcio-foto viene meno, gli viene restituita la temporalità, la sospensione. E infatti siamo già nel segmento "masochista". Nel quale il punto di vista è delle ragazze: Mike viene solo intravisto durante le chiacchiere al tavolo e non ha più nessun punto di vista privilegiato o alternanza binaria col loro come nella prima parte, tant'è che allo slittare del punto di vista da Mike alle ragazze (al rientro del colore), è Abbie a vedere l'auto da cui Mike le spia. La seconda parte disattiva dall'interno il voyeurismo della prima.

A proposito della fascia mediana del film: è ovvio che l'intermezzo in b/n richiama la desessualizzazione, perno del masochismo rispetto al feticismo. Ma conta anche il dialogo tra lo sceriffo e il figlio: dentro lo squilibrio permanente tra i sessi (alluso dal siparietto tra i due e la dottoressa), segnala il venir meno della legge maschile-patriarcale per far spazio alla forma femminile-idealizzata di sostituzione alla legge: il contratto. "Il masochista vive l'ordine simbolico come inter-materno, e pone le condizioni sotto le quali la madre, in un tale ordine, si confonde con la legge. [...] La triplicazione delle madri ha letteralmente espulso il padre dall'universo masochista"[8]. Il secondo segmento porta le tre donne in prima linea e ricaccia Mike nelle retrovie. È il contratto, forma giuridica per eccellenza del masochismo (ancora ne *Il freddo e il crudele*), a suggellare ripetutamente gli accordi tra Lee, Kim, Abbie e Zoe.

Quegli accordi che Julia e le altre non trovano mai, perse nell'oscillazione irrisolta tra acidità e sensualità, tra cortesie di maniera e malcelate rivalità isteriche, così differenti dal cameratismo aggressivo delle seconde. Simmetriche, in questo senso, le reazioni ai racconti *osée*, o ai malintesi Shanna/Shauna e Nuova Zelanda/Australia. O i botta-risposta con montaggio tesissimo delle une, e le chiacchiere al tavolo in (quasi) pianosequenza delle altre. "Tutto il movimento del masochismo consiste nell'idealizzare le funzioni delle cattive madri, trasferendole sulla buona madre"[9]. Cambiare di segno dall'interno alle negatività della prima serie femminile, trovando il modo di idealizzarle.

> Il fantasma masochista ha come bordi simbolici la madre uterina e la madre edipica: entro le due, e dall'una all'altra, la madre orale, il cuore del fantasma. Il masochista gioca tra questi estremi, e li fa risuonare nella madre orale. In tal modo egli conferisce a costei, alla buona madre, un'ampiezza che le fa costantemente sfiorare l'immagine delle sue rivali. È necessario che la madre orale rapisca alla madre uterina le sue funzioni eteriche (prostituzione) e alla madre edipica le sue funzioni sadiche (punizione)[10].

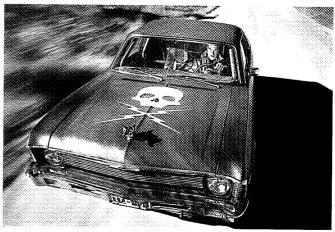
Se la prima serie di ragazze oscilla tra sensualità e sadismo, la seconda "letteralmente" compie il suo viaggio in auto tra sensualità (la ricognizione sulla sessualità di ognuna) e sadismo (verso Mike), ma "stabilizza" i due poli attraverso la meccanicità, attraverso la dinamica rigorosa quanto acefala e ferocemente pragmatica che si instaura tra loro – si pensi ancora alle loro inesauste contrattazioni. Nella seconda serie di ragazze, c'è ancora la sensualità (Abbie e Lee, quantomeno) e la crudeltà (Lee lasciata in balia del *redneck*) delle altre, ma risignificate dall'idealizzazione materna (Abbie, unica madre nel film) e macchinale che è del masochismo. Dai *frame* mancanti della prima metà, in cui la pellicola salta, a quelli subliminali dei titoli di coda, le code di pellicola raffiguranti tradizionalmente volti femminili: il femminile non è più la mancanza (tra i *frame*), ma direttamente quel nero che tra un fotogramma e l'altro ne garantisce la successione – insomma, il femminile come il motore stesso della e nella ripetizione, come vuole l'idealizzazione masochista.

Tutto questo chiarisce la vera natura della cinefilia di Tarantino, lontanissima dalla vulgata che la vuole vuota, sterile e ammiccante. In quanto complice di Mike (lo è Warren, dice lo sceriffo), la collocazione di Tarantino cambia nettamente dalla prima alla seconda metà dell'opera, segnando un distacco radicale e decisivo. Mike consuma i suoi incidenti per finta, come esorcismi della morte solo *in absentia* di essa (è l'erotismo secondo Bataille, un feticcio della morte), al riparo dell'abitacolo; è uno *stuntman*, e non un *cowboy*, il suo mestiere è fingere, ed è pure un finto *stuntman* (è un attore vero, Kurt Russell), e rimpiange un cinema tanto "vero" quanto ora assente, con "veri" incidenti-orgasmi. Lo *Ship's mast* è girato davvero da una *stuntwoman* vera (Zoe Bell). È l'azione, le dinamiche e i meccanismi di essa, indipendenti dall'ideologica "autenticità" che i fanzinari (e Mike) vorrebbero perduta, che hanno la meglio e conquistano le redini del progetto tarantiniano. La differenza tra il feticismo della pellicola e del reperto cinefilo (è nel segmento feticista che la pellicola è fintamente danneggiata, graffiata, sgranata ecc. – lì la T-shirt *L'ultimo buscadero* e il poster di *Soldato Blu*) e la riproduzione con pellicola "neutra" degli automatismi forti dell'azione cinematografica (dialogo compreso) senza alcun ammiccamento (la seconda parte; *Punto zero* non è ammiccamento, è parte del plot), è netta. La parabola disegnata dal film va chiaramente nella seconda direzione contro la prima: Tarantino riproduce la linfa dell'azione cinematografica, la sua meccanica, la sua trasparente sapienza retorico-discorsiva, la sua solidità tecnica al servizio della flagranza dell'esperienza spettatoriale, e non (tanto) la comoda e classificatoria riconoscibilità delle sue superfici. E dà una splendida prova di saper trovare e usare questa linfa.

Marco Grosoli

Grindhouse - A prova di morte

Note

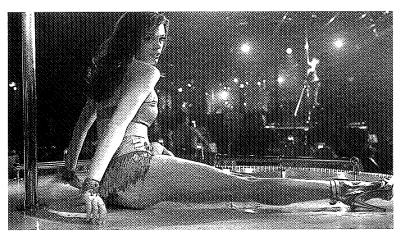
1 Gilles Deleuze, *Il freddo e il crudele*, Milano, SE, 1996.
2 *Ibidem*, p. 83.
3 *Ibidem*, pp. 73-74.
4 *Ibidem*, p. 37.
5 *Ibidem*, pp. 132-133.
6 Mike stesso aveva detto poco prima che la macchina era quella di sua mamma.
7 G. Deleuze, *op. cit.*, p. 81.
8 *Ibidem*, p. 71.
9 *Ibidem*, p. 69.
10 *Ibidem*, p. 74.

Il cinema di exploitation nell'epoca della riproducibilità tecnica

Grindhouse (Robert Rodriguez e Quentin Tarantino, 2007)

Capita sempre meno spesso che un'uscita cinematografica possa diventare una specie di happening, un evento localizzato, irripetibile al di fuori di un determinato contesto, ora che l'offerta di intrattenimento domestico e di televisione satellitare ha fatto piazza pulita delle proiezioni di mezzanotte. Ma la cosa più impensabile è che ciò possa accadere al di fuori del confine dei festival, per di più all'interno del cinema *mainstream* e ad opera di uno studio di media grandezza che esporta i propri prodotti oltremare nel pieno rispetto dell'usuale ciclo sala-home video.

Eppure, è proprio quanto è accaduto tra la primavera e l'autunno del 2007 con *Grindhouse*: l'idea iniziale di Robert Rodriguez e Quentin Tarantino era quella di far uscire nelle sale un normale film horror ad episodi della durata complessiva di due ore, ma chi aveva seguito i comunicati stampa nel corso del 2006 aveva avuto modo di assistere al progressivo sviluppo di un ibrido tra un pastiche e un'opera concettuale, coerentemente con quanto Tarantino aveva già fatto con *Kill Bill* (2003 e 2004). Da film a episodi *Grindhouse* si stava lentamente trasformando nell'inedito tentativo di simulare un'esperienza di visione ben precisa, inaccessibile alla maggior parte degli odierni spettatori: i cinema *grindhouse* statunitensi sono infatti sale del centro città in cattivo stato, declassate rispetto ai multisala integrati negli *shopping mall* delle zone suburbane, che negli ultimi trent'anni sono sopravvissute differenziando i propri spettacoli tanto dal punto di vista del rapporto qualità/prezzo – riportando in auge il *double feature*, il doppio spettacolo al prezzo di un unico biglietto – quanto da quello dell'offerta, improntata al sensazionalismo più immediato che solo le produzioni di genere europee o asiatiche sembravano poter offrire in dosi massicce. Un sottobosco sconosciuto al pubblico non anglosassone, in quanto le poche sale rimaste nel centro delle città europee prediligono il cinema d'essai, e ch e non è infrequente veder celebrato in qualche prodotto recente: forse chi legge si ricorderà di *A morte Hollywood* (*Cecil B. Demented*, John Waters, 2001), in cui i protagonisti sfuggivano alla polizia di Baltimora rifugiandosi in sale che proiettavano di volta in volta vecchi film di Fuller o pellicole di kung fu.

Così, il nuovo film di Tarantino e Rodriguez per i fratelli Weinstein (questa volta sotto l'etichetta Dimension), cominciava a fregiarsi dello slogan "2 film con un unico biglietto!", il cui utilizzo è tanto più ironico in un decennio in cui il trend prevalente consiste nello spezzare in più uscite cinematografiche film girati su un unico set, come quelli dei Wachowski, di Jackson e più di recente dello stesso Tarantino. Inoltre erano state avviate le collaborazioni più disparate per reperire nuovo materiale utile ad ampliare e variegare il prodotto finale, sotto forma di falsi trailer che avrebbero intervallato i due lungometraggi. L'accento veniva quindi posto sull'esperienza visiva complessiva, piuttosto che sui singoli frammenti, e l'operazione, nelle intenzioni dei due registi, doveva essere immediatamente serializzabile: alcuni dei falsi trailer sarebbero dovuti diventare lungometraggi da inserire negli ipotetici capitoli successivi. Un'idea che a chi scrive ha ricordato gli sfortunati progetti di John Carpenter produttore, quando nel 1982, liberatosi dell'ingombrante Micheal Myers nel secondo capitolo di Halloween (*Il signore della morte*, Rick Rosenthal, 1981), meditava di trasformare la serie in un contenitore vuoto che a partire da *Halloween III* di Tommy Lee Wallace avrebbe presentato ogni anno un nuovo film horror di un regista esordiente. Pertanto la versione di *Grindhouse* uscita nelle 2600 sale americane e canadesi che l'hanno proiettata a partire da aprile 2007 presentava questo palinsesto: il trailer *Machete* (parodia degli action movie anni Settanta firmata Rodriguez), il lungometraggio *Planet Terror* (Rodriguez), il trailer *Werewolf Women of the S.S.* (pastiche horror-concentrazionario realizzato da Rob Zombie), la finta pubblicità di un ristorante Tex Mex, il trailer *Don't* (parodia dei film di Mario Bava realizzata da Edgar Wright, regista di *Shaun of the Dead*[1], 2004, e *Hot Fuzz*, 2007), il trailer *Thanksgiving* (parodia di *Halloween*, 1978, di Carpenter girata da Eli Roth) e infine il lungo *Death Proof* di Tarantino, per un metraggio complessivo di 191 minuti segnati da graffi, asincronismi momentanei e rulli mancanti. A fronte di un budget di 67 milioni di dollari[2] il film in undici settimane ne ha raggranellati 25, spingendo i Weinstein a correre al riparo dividendo i due lungometraggi, eliminando i trailer, e presentando il film di Tarantino a Cannes in un montaggio più lungo di mezz'ora (il film di Rodriguez è invece identico alla versione contenuta in *Grindhouse* ed è accompagnato dal trailer di *Machete*, cosicché da un punto di vista testuale riproduce esattamente i primi 100 minuti del film originale). In tutto questo, la notizia più sorprendente viene dal fronte home video, in quanto anche in questo caso i due film escono divisi e privi dei finti trailer: una cattiva strategia di marketing e probabilmente un pubblico poco propenso a stare al gioco hanno perciò trasformato l'operazione vagheggiata dai due registi, trasportare per tre ore le scalcagnate sale del centro all'interno dei multisala, nella versione *mainstream* di un happening, di un evento effimero consegnato alla memoria dei pochi spettatori e alle videoregistrazioni illegali effettuate in sala che circolano via Internet. Che si possa nobilitarle, per una volta, chiamandole *bootleg*?

Francesco Di Chiara

Grindhouse - Planet Terror

Note

1. In Italia editato per il solo mercato home video con il titolo *L'alba dei morti dementi*.
2. Fonte: http://www.boxofficemojo.com. Per farsi un'idea si confronti con il budget di 40 milioni di dollari di *Sin City* (Robert Rodriguez, 2005) o con i due *Kill Bill*, costati 30 milioni ciascuno.

Terrore tra gli stati membri

Le recenti stagioni del cinema horror europeo

Il cinema horror in Europa raramente ha beneficiato di grandi incassi sul mercato interno, e perciò non ha dato luogo ad una tradizione duratura. Tuttavia, ancora oggi i cataloghi home video statunitensi recano decine di titoli italiani, francesi o spagnoli prodotti decine di anni fa, raccolti sotto etichette come "eurohorror" o "euroshock", quasi a significarne l'irriducibile alterità (riconosciuta principalmente in più ampie frontiere del visibile) rispetto all'equivalente americano.

Oggi, in un decennio che ha visto il riaffermarsi dell'horror statunitense e l'effimero boom di quello asiatico, ci sembra il momento di provare a tirare le somme di quanto sta accadendo in Europa, dedicandovi quell'attenzione in precedenza riservata al nuovo horror americano[1]. Lo spazio a disposizione ci obbliga però a limitarci alle ultime stagioni, alla distribuzione italiana e a privilegiare al trattamento dei singoli film la loro collocazione all'interno delle politiche produttrici nazionali e industriali. Speriamo comunque che il panorama fornito possa servire ad individuare una specificità della recente produzione europea e ad aprire ulteriori discussioni.

Catalogna di sangue

Nel contesto europeo, la Spagna presenta un'anomalia: è l'unica nazione ad avere una casa di produzione di media grandezza dedicata quasi esclusivamente alla produzione horror. Si tratta della Filmax di Barcellona, i cui produttori Julio Fernàndez e Brian Yuzna (regista e produttore dell'horror americano anni Novanta) hanno iniziato reclutando registi statunitensi in crisi (Stuart Gordon), giovani promesse come l'inglese Brad Anderson (*L'uomo senza sonno*, *El Maquinista*, 2004), ma soprattutto giovani talenti nazionali come Paco Plaza (*Second Name*, *El segundo nombre*, 2002) e Jaume Balaguerò (*Darkness*, 2002). Quest'ultimo, cui sono state subito affidate produzioni di rilievo, è in breve diventato il simbolo stesso dell'estetica Filmax: valori di produzione medio-alti, buon professionismo del cast locale e internazionale, comparti tecnici molto curati, il tutto al servizio di un cinema accademico, dalla drammaturgia fragile e dall'impianto fortemente derivativo tanto sul piano iconografico che su quello narrativo, che la Filmax riesce a piazzare ugualmente nelle sale europee e statunitensi. L'ultimo *Rec*, girato in coppia da Balaguerò e Plaza e presentato

in apertura della LXIV Mostra del Cinema di Venezia, non fa eccezione: storia di reporter televisivi bloccati in un palazzo i cui condomini sono stati trasformati in zombi cannibali, è girato interamente in soggettiva dal cameraman intradiegetico, cosicché si risolve in un'applicazione del meccanismo di *The Blair Witch Project* (Sànchez, Myrick, 1999) allo *zombie movie*, battendo sul tempo il nuovo Romero. Possiede però una sua rozza efficacia e può essere preso ad esempio dell'approccio spagnolo al genere in questo decennio: film realizzati professionalmente che offrono uno spettacolo medio senza pretese di originalità.

Francia e Inghilterra: nuove leve e frammentazione produttiva

In occasione della presentazione al festival SciencePlusFiction[2] dell'ottimo *Them* (*Ils*, 2006) di David Moreau e Xavier Palud, straordinario film di tensione nel quale una coppia rimane prigioniera di invisibili assalitori, avevamo fatto cenno alla situazione francese, nella quale a fronte di un sostrato di piccole case attente alla produzione di genere come la Eskwad (*Them*; *Saint Ange*, Pascal Laugier, 2004), o la Europa Corp. di Luc Besson (*Alta tensione*, *Haute tension*, Alexandre Aja, 2003) si registra un'immediata diaspora di talenti: Aja e il duo di *Them* sono subito stati precettati da Hollywood per i remake di *Le colline hanno gli occhi* (*Hills Have Eyes*, 2006) e *The Eye*, a riprova della difficoltà dell'horror francese a trovare una stabilità industriale.
Più solida la situazione inglese in cui case più piccole come la Celador Films (*Descent*, Neil Marshall, 2005), la Dan Films (*Severance*, Cristopher Smith, 2006), la Dna Films (*28 giorni dopo*, *28 Days Later*, Danny Boyle, 2002) o più grandi come la Working Title Films (*L'alba dei morti dementi*, *Shaun of the Dead*, Edgar Wright, 2004), supportate dallo UK Film Council, realizzano horror nel contesto di una più ampia strategia che mira alla confezione di prodotti di buona tenuta spettacolare e facilmente esportabili. Come le produzioni francesi, anche questi film rielaborano in maniera originale tematiche e iconografia dell'horror americano: *28 giorni dopo* riprende il filone zombie e ne condiziona la ripresa commerciale; *Descent* rilegge i *creature movies* investendo sulla reinterpretazione dei personaggi femminili, come aveva già fatto il francese *Haute tension* con lo *slasher*; infine *Severance*, come *Them* in Francia, entra nel merito della ridefinizione dell'est europeo come luogo del perturbante. Avevamo già rilevato come, grazie al successo della serie *Hostel*, l'ex blocco sovietico fosse tornato ad essere un luogo fantastico e misterioso dove tutto è possibile: se all'epoca del cinema classico ciò era dovuto allo shock della prima guerra mondiale, ora è il vuoto istituzionale lasciato dal crollo della cortina di ferro, abbinato a politiche capitaliste particolarmente aggressive, a fare della Slovacchia di *Hostel* (o dell'Ungheria di *Severance*, della Romania di *Them*) un immaginario scenario ideale per vicende che trasudano violenza e sopraffazione. Tuttavia nei due film europei sembra di rilevare un atteggiamento diverso e più interessante rispetto alla controparte americana: in *Severance* un gruppo di dipendenti di una multinazionale che produce armamenti, in Ungheria per una ridicola gita motivazionale, a causa di un errore di percorso diviene preda di un manipolo di folli reduci del conflitto nella ex-Jugoslavia; parimenti, *Them* trae spunto dalla reale presenza di gruppi di bambini che vivono nelle fogne di Bucarest. Il meccanismo di base è perciò quello, come direbbe Robin Wood, di un ritorno del rimosso che viene a sconvolgere quelle nazioni più sviluppate dell'Unione Europea che nel passato decennio hanno vissuto da spettatori i drammi in atto negli stati vicini: un approccio che restituisce l'immagine di un horror europeo forse più incline alla metafora politica di quello americano contemporaneo.
Inoltre *Severance* partecipa alla tendenza, tutta britannica, a riportare in voga il legame tra horror e comicità demenziale, e che lega il film non solo a *L'alba dei morti dementi* ma soprattutto all'umorismo di alcune recenti serie televisive come *The League of Gentlemen* (1999-2002), nella quale gli ordinari abitanti di una cittadina della provincia britannica convivono con una famiglia di serial killer simili per aspetto a Lon Chaney ne *Il fantasma dell'opera*, con un macellaio che contrabbanda carne di origine ignota e con un folle impresario da circo che rapisce le mogli altrui.
Severance può essere preso ad esempio degli spunti più interessanti dell'horror britannico recente: un dialogo interessante con i modelli iconografici statunitensi contemporanei e non, un'attenzione ai prodotti di successo provenienti da altri media che non si esplica in forma meramente derivativa, un uso dell'ironia che differenzia il prodotto dai concorrenti d'oltreoceano.

Severance

La terza madre

Patrii terrori

Potremmo sommariamente dividere la produzione horror italiana in tre fasce. Al livello più basso abbiamo un pullulare di film prodotti a bassissimo budget, inevitabilmente condannati ai margini della produzione e confinati al mercato video nostrano o estero: è il caso dell'ultima fase della carriera di Bruno Mattei, o di progetti più interessanti come *Il mistero di Lovecraft – Road to L.* (Federico Greco e Roberto Leggio, 2005), che è stato presentato alla Mostra del Cinema di Venezia, trasmesso da Studio Universal, e infine approdato su DVD Rarovideo.
Nello strato intermedio troviamo i film di due giovani autori che stanno lentamente tentando di affermarsi all'interno di produzioni di genere realizzate in coproduzione con Spagna e Inghilterra da case come la Rodeo Drive o la Cattleya. Alex Infascelli ed Eros Puglielli fluttuano a livello produttivo ed estetico tra la generazione dei padri dell'horror italiano, cui cercano di avvicinarsi, e il semi-professionismo dell'home video, in cui rischiano di venire risucchiati. Fin dagli esordi hanno beneficiato di budget medio alti e di un'attenzione mediatica non indifferente, ma i loro due ultimi film usciti nelle sale, *Il siero della vanità* (Infascelli, 2004) e *Occhi di cristallo* (Puglielli, 2005) benché realizzati in compartecipazione con la tv di stato e presentati in vetrine importanti (*Occhi di cristallo* a Venezia, 2004) non hanno convinto il pubblico con il loro atteggiamento mimetico nei confronti del giallo anni Settanta. Di qui il tentativo di rilanciarsi con prodotti distribuiti direttamente in video come "alternativa" alla circolazione nelle sale, rivendicando questa scelta con pompose dichiarazioni sulle sue inedite possibilità autoriali e sperimentali. Ma *AD project* (Puglielli, 2006) e *H2Odio* (Infascelli, 2006), al di là dell'attenzione ricevuta in virtù dei canali distributivi impiegati, denunciano nell'estetica, nei modi di produzione e nei risultati una pericolosa parentela con il sottobosco dell'horror *straight to video* italiano, oltre ad essere aggravati da pretenziosità narrativo-linguistiche degne dei peggiori dilettanti.

Sembra che anche in questo settore della cinematografia nazionale ci sia una generazione dei padri troppo ingombrante nei confronti della quale i figli, soggiogati nell'immaginario e abbandonati dagli investitori, nulla possono. Le uniche produzioni di rilievo in questa stagione sono infatti quelle guidate da Argento e Avati. *La terza madre* (2007) viene presentato come chiusura della trilogia iniziata con *Suspiria* (1977) e *Inferno* (1980), ma il confronto con il passato del regista è tanto più crudele quanto più segna lo zenit della sua inarrestabile discesa artistica. Argento evidentemente non ha nemmeno più voglia di investire sul piano dell'immagine, e questo sia per quanto riguarda lo stile di ripresa, ridotto a una frontalità da fiction tv, che a livello dell'imbarazzante iconografia stregonesca; per quanto riguarda la narrazione, poi, il fatto che tra gli sceneggiatori sia accreditato anche il montatore del film è un segnale inquietante. Argento ormai funziona soltanto quando è vincolato da esigenze produttive altrui e non si può scegliere i collaboratori: ecco perché i risultati più accettabili professionalmente sono quelli ottenuti con sceneggiature già scritte e maestranze canadesi per la serie *Masters of Horror*. Tuttavia il suo nome è un *brand* che vende bene all'estero, il suo ultimo film è stato presentato prima a Toronto che a Roma ed ha trovato comunque compratori a scatola chiusa: qualsiasi cosa faccia, il regista romano sta ancora vivendo sul credito conseguito trent'anni fa.
Diversa la situazione di Avati, le cui parsimoniose incursioni nell'horror hanno costellato la sua carriera al ritmo di circa un film per decennio. *Il nascondiglio* (2007), tratto da un proprio romanzo uscito poco prima del film, è una coproduzione in cui rientrano oltre all'onnipresente DueA del fratello Antonio anche la Rai e l'oscura Motion Pictures Midwest (Usa), per un film che fin dalle ambientazioni (l'Iowa in luogo dell'Emilia Romagna) e dal composito cast sembra puntare alla vendibilità internazionale. Ma al di sotto della confezione scopriamo, riproposto con solidità narrativa e stile di regia assai più incisive delle sue ultime prove autoriali, lo stesso impianto dei più celebri contributi al genere di Avati: il lungo prologo come in *Zeder* (1983) la provincia ostile che nasconde segreti terrificanti, un senso di persecuzione che attanaglia il protagonista (*La casa dalle finestre che ridono*, 1976). Il tutto però aggiornato nell'iconografia, che almeno per quanto riguarda la figura dell'assassino sembra riecheggiare recenti suggestioni orientali.
È uno sviluppo bloccato quello dell'horror italiano, indipendentemente dalla qualità degli esiti: complice probabilmente la riscoperta cinefila, spesso acritica, dei nostri decenni di maggiore vivacità produttiva, sembra che né i finanziatori né le nuove leve riescano a guardare oltre il passato persino in momenti in cui il genere vive una nuova giovinezza nel contesto internazionale.

Francesco Di Chiara

Note

1. Enrico Biasin (a cura di) "Speciale New New Horror", *Cinergie*, n. 12, settembre 2006.
2. Cfr. *Cinergie*, n. 14, settembre 2007, p. 49.

REC

Da *André and Wally B.* a *Ratatouille*. Pixar, una macchina creatrice

L'umanità geme, semischiacciata dal peso del progresso compiuto.
Non sa abbastanza che il suo avvenire dipende da lei.
A lei di vedere prima di tutto se vuole continuare a vivere;
a lei di domandarsi poi se vuole soltanto vivere, o fornire anche lo sforzo perché si compia, anche sul nostro pianeta refrattario, la funzione essenziale dell'universo,
che è una macchina destinata a creare delle divinità.
Henri Bergson[1]

È fin troppo banale affermare che la storia dell'animazione poggia sulla tecnologia per potersi rendere espressivamente autonoma. Il cinema di animazione digitale non ha fatto altro che enfatizzare questa tendenza innata.
È soprattutto negli Stati Uniti che la tecnologia si è affermata come strumento ricco di possibilità ed in continua crescita. A riprova dell'abbondanza di proposte cinematografiche, basti pensare che soltanto negli ultimi mesi del 2007, sono stati presentati, dalle diverse case di animazione concorrenti, titoli come *Ratatouille* (Brad Bird, Jan Pinkava, 2007), *Shrek Terzo* (*Shrek the Third*, Chris Miller, Raman Hui, 2007), *Bee Movie* (Steve Hickner, Simon J. Smith, 2007) e, in 2D, *I Simpson - Il Film* (*The Simpsons Movie*, David Silverman, 2007).
È la Pixar ad aver marchiato il cinema d'animazione di questo ultimi venti anni. I risultati della ricerca tecnologica, congiunta con la sperimentazione nei contenuti e nelle forme dell'animazione, iniziano a trovare espressione tangibile già a metà anni Ottanta, con la Divisione Computer della LucasFilm. L'anno decisivo è il 1984: il corto *The Adventures of André and Wally B.*, di Alvy Ray Smith, viene presentato come progetto dimostrativo per la SIGGRAPH, festival dedicato alle nuove tecnologie. Il film è breve e i personaggi sono costruiti con forme geometriche elementari, ma lo scenario bucolico, realizzato con un sistema particellare che moltiplica elettronicamente le foglie degli alberi e la vegetazione, insieme alla scia del movimento prodotta dai due protagonisti, offrono una dinamicità e un ritmo senza precedenti. I corti della Pixar[2] rappresentano la genesi e l'evoluzione dell'animazione tridimensionale; una vera e propria storia del linguaggio generato attraverso la progettazione di software capaci rendere vivi oggetti comuni, di creare spazi tanto dettagliati da diventare iperreali.
Dopo il successo ottenuto con *André and Wally B.*, il gruppo di precursori dell'elaborazione digitale, con il creativo Lasseter e il fondatore della Apple, Steve Jobs, danno vita ad una nuova compagnia, la Pixar, che oggi può essere definita come la più importante casa cinematografica specializzata in "computer generated imagery". La Pixar, realizzatrice di film dal successo planetario come *Toy Story* (John Lasseter, 1995), *Gli Incredibili* (*The Incredibles*, Brad Bird, 2004) e l'ultimo *Ratatouille* (2007), non si distingue solamente per la produzione di lungometraggi animati incomparabili sia sul piano tecnologico che narrativo, ma prosegue la sperimentazione attraverso i corti, che sono a volte degli spin off dei film, a volte i loro precursori, altre volte dei lavori autonomi, affidati a nuovi talenti della computer graphic. Non è audace pensare che gli autori guardino anche a quella corrente sfociata a partire dalla Pop Art all'inizio degli anni Settanta chiamata iperrealismo (o fotorealismo), termine che deriva da una tendenza maniacale nel rappresentare la realtà in modo ancora più realistico che attraverso il mezzo fotografico. Se il movimento iperrealista si è esaurito abbastanza velocemente, le tecniche usate hanno prima trovato spazio nell'illustrazione pubblicitaria, per raggiungere poi massima espressione proprio nell'animazione grafica tridimensionale.
È il primo corto firmato Pixar, *Luxo Junior* (John Lasseter, 1986) si può considerare, a tutti gli effetti, il simbolo di tale ricerca estetica, narrativa, tecnologica[3]. *Luxo Jr.*, realizzato e animato da John Lassater, ha per protagoniste due lampade da scrivania. Due oggetti comuni, asettici, banali e apparentemente privi di ogni possibilità di espressione, diventano un genitore premuroso e un figlio esuberante. Oltre alla riuscita presunzione di dare carattere ed emotività ad una macchina, sono l'auto-ombreggiatura della lampada, resa possibile attraverso lo studio di un algoritmo matematico, e la realistica resa dei materiali (il legno, il metallo) ad aprire la pista ad una lunga serie di opere che fanno dello studio sulla luce, sul movimento e sulla superficie rappresentata, oltre all'originalità dei personaggi (oggetti, esseri umani o animali), il loro punto di forza.
Il Sogno di Red (*Red's Dream*, Ralph Eggleston, 1987) è il primo corto che si serve di effetti speciali come la pioggia e presenta il primo modello organico: il clown co-protagonista insieme al monociclo. Ma è con *Tin Toy* (John Lasseter, 1988), dove viene usato il

software sperimentale "Renderman", che la Pixar comincia a vedere la possibilità di realizzare un vero e proprio film. La storia, che racconta il maltrattamento di alcuni giocattoli da parte di un bambino, può considerarsi la prova generale del primo lungometraggio firmato Pixar, *Toy Story. Il mondo dei giocattoli* in collaborazione con la Walt Disney Pictures.

Si può notare come Lasseter sia particolarmente legato al tema dell'oggetto animato, in particolare del giocattolo, portatore da sempre di valenze simboliche ambigue e sinistre come le bambole raccontate da Rilke[4] o di significati temporali, come scrive Giorgio Agamben in *Infanzia e Storia*[5]. A *Toy Story* (1995) segue infatti, a distanza di qualche anno, *Toy Story 2 - Woody e Buzz alla riscossa* (*Toy Story 2*, John Lasseter, 1999), poi *Cars - Motori ruggenti* (*Cars*, John Lasseter, Joe Ranft, 2006), dove le automobili protagoniste assumono colori e forme che ricordano da vicino le miniature create per i bambini, e il terzo capitolo di *Toy Story* che è in lavorazione e sarà terminato entro il 2010.

La nuova fase produttiva di lungometraggi trova nei corti non soltanto un luogo per cimentarsi con nuove tecniche di animazione, ma anche un prodotto atto ad arricchire i DVD pensati per l'home video. *Mike's New Car* (Pete Docter e Roger Gould, 2002) infatti vede in campo scene e personaggi già realizzati per il film *Monster's & Co.* (*Monsters Inc.*, Pete Docter, 2001), e per la prima volta in un corto Pixar si fa uso dei dialoghi. Anche *Jack-Jack Attack* (Brad Bird, 2005) è uno spin off del film *Gli Incredibili*, entrambi diretti da Brad Bird, nuovo talento nel campo dell'animazione sia come sceneggiatore che come regista. Bird ha una lunga esperienza che precede la sua collaborazione con la Pixar, lavora insieme a Tim Burton alla Disney, dirige alcuni episodi della serie televisiva *I Simpson* e collabora alle versioni occidentali dei film d'animazione dello studio Ghibli di Hayao Miyazaki.

Dopo il geniale lavoro sulla famiglia di supereroi dagli atteggiamenti non proprio ortodossi, Brad Bird pensa, scrive e dirige il suo secondo lungometraggio realizzato in casa Lasseter, con Jan Pinkava, *Ratatouille* (preceduto dal corto *Lifted* – in Italia con il titolo *Stu. Anche un alieno può sbagliare*, diretto dall'esordiente Gary Rydstorm). Il film racconta la storia di Remy, un topo, anzi un vero e proprio ratto dal muso affilato, denti aguzzi e pelo arruffato che, a differenza dei suoi consanguinei, ha sviluppato un gusto ed un olfatto straordinari e non si accontenta di nutrirsi di rifiuti. Una serie di disavventure conduce Remy nelle fogne di Parigi, proprio sotto al ristorante del famoso chef Auguste Gusteau, suo idolo. E la brillante carriera di cuoco di Remy ha inizio con l'aiuto di un giovane sguattero, Linguini, non senza difficoltà logistiche dovute soprattutto alla sua specie d'appartenenza. Con più di settantamila disegni, il film ha dettagli straordinariamente verosimili e movimenti di macchina virtuosi e spettacolari, soprattutto nelle sequenze in cui il punto di vista è quello del roditore. Bird e Pinkava posizionano infatti le camere quasi sempre all'altezza del protagonista e dai suoi occhi ne scaturisce una visione del mondo inconsueta, a volte divertita, altre venata di amarezza.

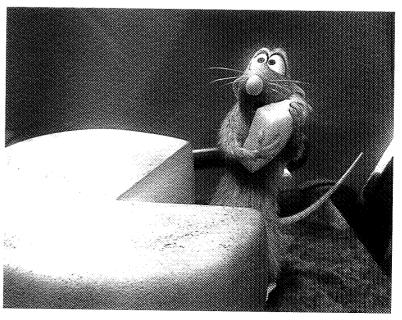
A livello estetico *Ratatouille* costituisce un nuovo traguardo per gli animatori della Pixar. Punto di forza è la fisicità degli attori virtuali. La colonia di roditori è realizzata in modo molto realistico, mentre i protagonisti sono caratterizzati da movenze più umane (Remy si sforza di essere bipede), pur nei limiti delle loro sembianze. Oltre ai topi, modelli mai affrontati prima dagli animatori Pixar, studiati dal vivo grazie a dei mammiferi portati all'interno degli studi d'animazione, estremamente efficace è risultato anche lo studio sulla cucina francese, avvenuto effettivamente all'interno di un rinomato ristorante. Infine texture, pellicce capelli e abiti, sono il riflesso del mondo reale nei modelli tridimensionali, così come tutti gli effetti che vedono in campo fluidi, fuochi ed effetti atmosferici. Non ultimo risultato eccellente è lo studio sulla scenografia: una Parigi romantica e caratterizzata da luci sfavillanti e dettagli che si concentrano non solo sulla verosimiglianza, ma anche sulla ricerca dell'atmosfera adatta alla struttura narrativa.

Se ad oggi è ancora difficile attribuire all'uso di un linguaggio matematico un valore artistico (ingabbiato all'interno del concetto di creatività e manualità), la visione complessiva dei corti Pixar (solo alcuni sono stati presi in considerazione in questo testo) è invece da considerarsi come una "personale" di un grande artista, senza escludere i risultati, spesso eccellenti, ottenuti con gli otto lungometraggi creati dal team di Lasseter. È necessario, in questo senso, rivolgere un pensiero critico a quelle che sono le produzioni concorrenti (prima su tutte la Dreamworks, con gli episodi di *Shrek* come punta di diamante della casa di animazione) nel panorama statunitense, non meno gradite dal pubblico, né meno sofisticate dal punto di vista tecnico, ma assai più statiche e tradizionali nello sforzo di coniugare il progresso in campo grafico con la ricerca creativa in ambito narrativo.

Sara Martin

Note

1. Henri Bergson, *Le fonti della morale e della religione*, in Id., *Le opere*, Milano, Mondadori, 1972, p. 590.
2. Oggi raccolti, con numerosi extra ed interviste ai protagonisti della casa di animazione, nel DVD *I Corti Pixar Collection*, Walt Disney Pictures.
3. Non a caso, la lampada da tavolo, protagonista del corto, è diventata il logo ufficiale della Pixar.
4. Mi riferisco all'analisi di Furio Jesi sul testo *Puppen* di Reiner Maria Rilke, in Furio Jesi, *Letteratura e mito*. Torino, Einaudi, 1968.
5. "Tutto ciò che è vecchio, indipendentemente dalla sua origine sacrale, è suscettibile di diventare giocattolo. Di più: la stessa appropriazione e trasformazione in gioco si può compiere, per esempio, attraverso la miniaturizzazione – anche nei confronti di oggetti che ancora appartengono alla sfera dell'uso: un'automobile, una pistola, una cucina elettrica si trasformano di colpo, grazie alla miniaturizzazione, in giocattolo. Ma qual è allora l'essenza del giocattolo? Il carattere del giocattolo, l'unico, se ben si riflette, che possa distinguerlo dagli altri oggetti, è qualcosa di singolare, che può essere colto solo nella dimensione temporale di un 'una volta' e di un 'ora non più'". Giorgio Agamben, *Infanzia e storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia*, Torino, Einaudi, 2001, p. 73.

Ratatouille

Ratatouille

Quel genere d'attore

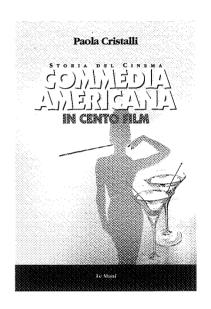
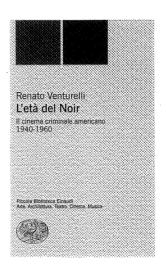
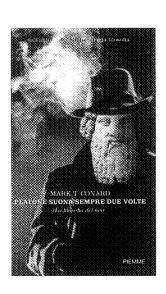
L'esplosione degli studi sull'attore e l'intima immortalità del concetto di genere

Parlare di attori è difficile. Lo si è sempre detto. Non esiste un genere critico dedicato alla recitazione cinematografica e, anche quando le riviste specializzate cercano di affrontare la sfida, ci si accorge presto di non avere strumenti efficaci per una retorica della critica attoriale. Sui rapporti complessi che intercorrono tra attorialità e divismo (argomento che invece ha ottenuto importanti trattati, che sarebbe stucchevole qui ricordare) era intervenuto solo Francesco Pitassio – il titolo del volume è *Attore/Divo*, edito da Il Castoro nel 2003.
Ora, invece, la pubblicistica nazionale sembra aver affilato le armi. In tutti i casi, a dire il vero, gli autori sono saggisti esperti, docenti che hanno già affrontato la questione in passato e, in almeno due casi, profondi conoscitori del teatro oltre che del cinema. I riferimenti dei volumi: Cristina Jandelli, *Breve storia del divismo cinematografico*, Venezia, Marsilio, 2007; Claudio Vicentini, *L'arte di guardare gli attori. Manuale pratico per lo spettatore di teatro, cinema, televisione*, Venezia, Marsilio, 2007; Gigi Livio, *L'attore cinematografico. Alcune ipotesi metodologiche e critiche*, Arezzo, Editrice Zona, 2007. Nel primo caso, si tratta di un volume divulgativo – ma non per questo meno interessante – che mette a frutto la letteratura internazionale sull'argomento per ricompattarla in vista di una storia del divismo. Lo sguardo sui corpi, sui volti e sulle figure d'attore/divo è centrato, anche grazie a una buona conoscenza delle fonti e a una consapevolezza analitica che permette di inquadrare i fenomeni nel loro contesto storico e teorico. La Jandelli si era già occupata di divismo al femminile durante il cinema muto italiano e non dimentica perciò di indagare i processi simbolici attraverso i quali il divo riesce a vivere "fuori" dallo schermo e dentro i discorsi sociali della sua epoca. Interessanti, in particolare, le riflessioni sul cinema contemporaneo e sui rapporti che intercorrono tra mutamento dell'immagine digitale e riflessi che ciò comporta sul divismo, con acute analisi delle opere di David Lynch e di *Il caimano* di Nanni Moretti.
Nel caso di Claudio Vicentini, invece, si mette a frutto la preparazione – amplissima – in fatto di storia del teatro e dello spettacolo (materia di cui l'autore è Professore Ordinario), in stretta connessione con il cinema, la televisione e persino la produzione multimediale. In questo caso, l'approccio è estremamente variegato. Non è un caso che il sottotitolo rechi il termine "manuale pratico" ma che poi vi aggiunga "per lo spettatore". Sembra un ossimoro e non lo è. Vicentini, esperto di tecniche attoriali e recitative, mostra dunque non solo e banalmente i trucchi del mestiere, ma una vera e propria retorica dei meccanismi dell'arte dell'attore. Salvo – citando ancora il lungo sottotitolo – che l'arte, in questo caso, è quella di "guardare" gli attori, e perciò di *saperli* vedere, coniugando esperienza di consumo e innalzamento estetico. Nel libro, gli esempi sono tantissimi, dal sacro al profano, dal western all'italiana a Lawrence Olivier, da Totò a Grace Kelly, in una scorribanda che, sostenuta da una scrittura profonda e da un piacere verso l'argomento giustamente mai celato, conquista alla prima lettura.
Avvicinandoci sempre più al problema esposto poco sopra, ovvero alla necessità di trovare un linguaggio appropriato per la critica attoriale, troviamo alcune soluzioni nel volume di Gigi Livio. In questo caso, una serie di saggi separati – ma tra loro intimamente collegati – ci suggeriscono la possibilità di approdi metodologici non casuali a questa materia. L'indagine è fortemente analitica. Vi si trovano studi su Cassavetes, dettagliati ragionamenti sui "modi" di abitare il film da parte di Vittorio De Sica e Gary Cooper, riflessioni intorno a Kazan, all'Actor's Studio e a Marilyn Monroe. In tutti i casi, materie ampiamente trattate subiscono una revisione preziosa, che permette di osservare i fenomeni da un'angolatura inedita. Le proposte metodologiche di Livio, che intercettano varie branche della ricerca e rifiutano ogni impressionismo, sfociano in un'enfatizzazione dell'aspetto interpretativo da condividere con forza.
Se questi tre libri, tutti di ottima levatura, colmano un vuoto pubblicistico e metodologico importante, ora bisogna assistere alle ricadute sul piano degli studi applicativi. Da subito, un critico intelligente come Sergio Arecco sembra rispondere da par suo. Rispolverando un genere assai poco in voga in Italia – la biofilmografia critica – egli scrive un monumentale volume su *Marlon Brando*, edito nel 2007 da Le Mani. Il libro mette insieme una grande quantità di dati e di notizie, ricostruisce con perizia la vita di Brando facendosi largo tra mito e spazzatura, trova rime interne alla biografia e alla filmografia dell'attore, dedica dettagliate analisi a dialoghi e passaggi (riproposti quasi interi) di ciascun film girato dall'attore statunitense. L'originalità del progetto sta proprio nel fare un bel libro "all'americana": il critico si "sporca" le mani con il giornalismo, la biografia, la ricerca di fonti, ma non rinuncia – pur rispettando il genere biografico – a letture, interpretazioni, proposte charificatrici.
Attore, divo e genere, come ci insegnano

gli storici dello *stardom*, sono termini da sempre intrecciati. Le categorie dell'attore e quelle del genere si intrecciano in complessi terreni di negoziazione delle attese spettatoriali. Lo comprende bene un volume apparentemente enciclopedico e invece straordinariamente brillante per acutezza critica e amore per l'oggetto di studio. Si tratta di *Commedia americana in cento film* di Paola Cristalli (Le Mani Editore), già autrice di pregevoli testi su *Via col vento* e sulla Hollywood classica. In questa lunga trattazione "travestita" da elenco di schede, emerge il filo rosso che lega la produzione hollywoodiana dal sonoro a oggi, con i suoi picchi e le sue cadute, i suoi margini sorprendentemente elastici e le sue norme immortali, la sua capacità di esaltare volti, corpi, parole e la sua schiacciante superiorità rispetto ad altre forme di espressione popolare. Il volume – lungo 500 pagine dense e appassionanti – si candida a diventare "opus" extra-accademico dell'anno per come utilizza gli strumenti della critica sovrapponendoli con profonda conoscenza del mestiere a quelli metodologici o teorici, che pure l'autrice conosce a fondo. Come per Arecco, anche per Cristalli la scrittura di un libro può diventare il luogo di esercizio dell'intelligenza creativa, dell'adozione di un mondo cinematografico, della consuetudine irrinunciabile con ciò di cui si parla. Ma in entrambi i casi amore, cinefilia, passione personale (quasi adesione esistenziale) non tolgono un grammo di scientificità ai volumi, anzi ne esaltano l'originale identità.

La casa editrice Le Mani, del resto, continua la propria campitura – unica in Italia – sul cinema classico e post-classico, e sui generi cinematografici. Lo dimostra il nuovo appuntamento con *Cinema & Generi*, datato 2007, pubblicazione annuale a cura di Renato Venturelli che medita sulla situazione e le trasformazioni dei generi a partire dalla produzione stagionale e dagli stimoli storiografici emersi dalle occasioni festivaliere. Anche qui si parla di attori – come capita nel saggio di Simone Emiliani: *Il corpo e il volto: i nuovi comici statunitensi*, che avvicina alcune delle tematiche presenti anche nella Tavola Rotonda che apre la nostra rivista. Ma poi vi sono articoli su cinema e boxe, sul polar francese (del massimo esperto italiano dell'argomento, Mauro Gervasini), sul cinema politico in Italia, sull'action tailandese, senza dimenticare il luogo per eccellenza di rielaborazione dei generi, la nuova fiction tv Usa.

Atteggiamento più lontano e diversificato è quello che esprimono i filosofi già responsabili del volume di analisi su *I Simpson* che recensiamo poco oltre. O meglio, è uno di loro – portavoce del gruppo newyorkese –, Mark T. Conard, a curare il libro e a interrogare il noir da un punto di vista speculativo. *Platone suona sempre due volte – La filosofia del noir*, edito da Piemme, 2007, attraversa con ghiotta predisposizione alla materia, decine di momenti della letteratura e (soprattutto) del cinema di genere da un punto di osservazione filosofico. La prefazione risulta importante per comprendere i vari rivoli in cui si divide il volume, e la prima parte riesce con esattezza a ricostruire un reticolo di riferimenti culturali e sociosemiotici riguardanti nascita e sviluppo del nero. Gli "studi di caso" sono altalenanti; tra questi spicca la discussione sul noir e Camus da parte di Alan Woolfolk. Comunque un volume da possedere, soprattutto per gli amanti della teoria del genere e dei suoi sviluppi eterodossi. Da mettere sullo scaffale in compagnia del suo gemello eguale e contrario: *L'età del noir. Ombre, incubi e delitti nel criminale americano (1940-1960)*. Si tratta di uno studio dall'approccio opposto, scritto da Renato Venturelli (sempre lui) per Einaudi (2007). Qui il noir è riportato a una filogenesi le cui pezze d'appoggio sono difficilmente discutibili. Letteratura, politica, società, cinema, si stringono l'un l'altro per chiarire da dove proviene il noir, che territorio copre, quali figure privilegia e come comunica dal punto di vista iconografico e narrativo. L'approccio più tradizionale alla materia non nuoce, né si creda che abbia il respiro corto, poiché infine il risultato appare simile a quello di Conard: il noir ha confini più precisi di quanto si creda, eppure lascia intorno a sé una scia di interpretazioni, letture, risvolti che non finiscono mai di rilanciarne il senso, fino a farne – da genere ultra-storicizzato qual è – un *transgenere* di riferimento.

Roy Menarini

Recensioni

Lindau

Jacques Aumont, Michel Marie, *Dizionario Teorico e Critico del Cinema*, Torino, Lindau, 2007.

> *Pour peu qu'on ait réfléchi sur la liaison que les découvertes ont entr'elles, il est facile de s'appercevoir que les sciences et les arts se prêtent mutuellement des secours, et qu'il y a par conséquent une chaîne qui les unit. il est souvent difficile de réduire à un petit nombre de règles ou de notions générales, chaque science ou chaque art en particulier, il ne l'est pas moins de renfermer en un système qui soit un, les branches infiniment variées de la science humaine.*
>
> Jean le Rond d'Alembert[1]

Per la collana Saggi della casa editrice Lindau, nel panorama letterario di nicchia legato alla settima arte, Jacques Aumont e Michel Marie ritagliano una specificità legata alla riflessione teorica e critica che ha accompagnato la pratica cinematografica sin dalla sua comparsa.
Un intento tassonomico-didattico rivolto agli studiosi del settore, ma non privo di interesse per il lettore cinefilo o per chiunque è alla ricerca di risposte sintetiche e chiare sull'argomento. I lemmi raccolti nell'opera fissano i cardini su cui si imperniano le diverse teorie dedicate al cinema da teorici, studiosi e registi, formulazioni sistematiche mutuate spesso da altre materie di studio.
La capacità di questa arte di assorbire e rielaborare le discipline che l'hanno preceduta, e che la attraversano e la sua predisposizione a generare forme dedicate, discorsi critici precipui, lessico specialistico hanno di sovente bisogno, per una corretta interpretazione, di una conoscenza specifica ed approfondita nei più disparati ambiti culturali e tecnici o di una guida esperta che illumini il percorso. Ed è questa la direzione nella quale si pongono i due studiosi d'oltralpe. Il loro lavoro non si conforma come una mera catalogazione di definizioni: suggerisce esempi, propone riferimenti incrociati tra le varie voci, indica rimandi bibliografici preziosi. La forte impressione che il lettore riceve è quella della visione del cinema come la forma d'arte che, più e meglio di altre, fagocita tutto lo scibile e le tecniche umane: dall'estetica alla semiologia, dalla storia dell'arte alla sociologia, dalla psicoanalisi alla scienza, ecc. Aumont e Marie offrono uno strumento di conoscenza semantica ed etimologica dei termini afferenti al cinema per una più agevole comprensione delle opere e delle considerazioni degli analisti, attraverso una selezione delle voci accurata ed una capacità di sintesi notevole.
La tentazione di denominarla enciclopedia in miniatura è forte, ma gli stessi autori diffidano il lettore da questa interpretazione allontanando tale sospetto attraverso l'utilizzo di voci brevi. Un invito ad allargare ed approfondire le curiosità attraverso altre ricerche, peraltro ampiamente suggerite.
Provvisto di un indice semantico che raggruppa le voci ivi presenti in campi nozionali e disciplinari, posizionandole in più gruppi, il dizionario cerca di non privilegiare una teoria a scapito di altre, anche se, naturalmente, alcune di esse hanno una rilevanza dovuta al segno che si sono lasciate dietro e godono del privilegio di uno sviluppo maggiore e di una schematizzazione compartimentata. Lo scandaglio della diversificazione degli approcci teorici proposti in materia di cinematografia mostra per ogni concetto ognuno dei significati ad esso ascrivibili ed attestati, e si correda di un corposo indice bibliografico finale.
Nelle parole degli autori: "Questo dizionario vuole testimoniare lo stato attuale degli studi cinematografici, della loro ricchezza, ma anche la loro storia già secolare. Vuole anche testimoniare il loro carattere internazionale" (p. 6). Testimonianza del "carattere internazionale [*occidentale*]" del cinema.

Piera Braione

Note

1. Denis Diderot, Jean le Rond d'Alembert, *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers, par une société de gens de lettres*, Paris, 1751-1772, introduzione al Tomo I, http://diderot.alembert.free.fr/.

Free Foundation/Libero

Luisa Arezzo, Gabriella Mecucci, *Cinema, profondo rosso. Come la sinistra ha costruito l'egemonia sul cinema italiano, facendone una sprecopoli di celluloide, capace di produrre soltanto film flop*, Edizione speciale per Free Foundation for research on European Economy/Libero, 2007.

Questo libro parte da una premessa: quantità e qualità si corrispondono, un film trova il suo senso esclusivamente dalla resa al botteghino. Punto. Segue supplica di 191 pagine per dire che i sinistrorsi cattivi mangiano i bambini del "denaro pubblico" attraverso il cinema, e la colpa è (quasi) tutta di Veltroni con annessa apologia di cinema – e politica culturale tutta – del fascismo (*sic!*) e Giuliano Urbani, nonché Andreotti dei bei tempi, quando da sottosegretario contribuiva ad affossare il neorealismo "troppo avulso dal gusto popolare", che però poi non ci si imbarazza di vituperare quando si attaccano le notti bianche e i festival, col solo scopo di colpire il sindaco di Roma.
Mauro Gervasini ha salutato il libro quale "scossa" nel panorama sonnolento del cinema italiano alla quale si dovrebbe rispondere nel merito, giacché i dati sono dati e non di sinistra o di destra (ma le interpretazioni dei dati, quelle sì, sono opinabili e nel libro di questo si tratta). Sarà anche miope "liquidare le analisi di *Cinema, profondo rosso* come sommarie"[1] come ha fatto Marco Bellocchio ma sommarie lo sono, dunque non si vede perché replicare ad un *pamphlet* mascherato da testo scientifico come se fosse una cosa diversa da un qualunque dibattito politico televisivo (con dati snocciolati da fonte unica quale premessa veritiera senza contraddittore in grado di rispondere sulle medesime fonti), comunque, cerchiamo di essere responsabili e andiamo al merito.
Anzitutto quantità non è "resa al botteghino". Un film non si conclude nella sola visione di sala. I dati dell'indotto e quelli della distribuzione alternativa alla sala, nel testo, misteriosamente scompaiono, perché "non è possibile risalirvi" e comunque "si tratta di percentuali irrisorie". Due problemi, il primo: è una conclusione non dimostrata e, se non è dimostrabile, darla per affermazione inoppugnabile è quantomeno sintomo di scorrettezza metodologica (ma è ovvio che qui il metodo è al servizio del merito: se conviene si è metodologicamente rigorosi, altrimenti...). Secondo: i numeri di quanti guardano un film e quanti pagano il biglietto non sono sovrapponibili: come si misura il *file sharing* o il numero di persone davanti ad un televisore? A meno che il fatto che il film sia visto non interessi, ma solo il suo incasso, allora, seguendo questo criterio per il quale esclusivamente i film potenzialmente appetibili vanno finanziati, tanto vale dare i soldi pubblici, tutti quanti, a De Laurentiis, o a nessuno: muoia Sansone con tutti i filistei.
Le politiche di gestione della spesa pubblica della Comunità Europea hanno definito un concetto di "eccezione culturale" per il finanziamento alla cultura, essendo dimostrato come, in alcuni settori, quali il teatro di prosa o la lirica, il rientro effettivo dei finanziamenti pubblici (ovvero non al netto dell'indotto) è pressoché impossibile. Il valore del film o dello spettacolo teatrale è anche un valore immateriale e se ci scaldiamo altre volte per difendere valori immateriali quali l'identita culturale, non si capisce perché nel caso della cinematografia nazionale non si debba fare lo stesso. Detto questo c'è un problema che pertiene all'intero sistema industriale italiano ossia l'accesso al mercato, il lobbismo e l'assenza di un efficace filtro antitrust: c'è un costante duopolio distributivo, da qualche tempo, Medusa/01 (Mediaset/Rai) che ovviamente incide sulla resa del film e agisce da vero e proprio filtro censorio. I film che escono in tre sale non possono incassare quanto quelli che escono in cento e il sistema industriale italiano non è certo in grado di garantire una concorrenza effettiva ad un film hollywodiano che ha un piano di produzione decine di volte più dispendioso di quello di un film italiano medio (più investimenti di denaro pubblico servirebbero, non meno), né tanto meno si può indicare il sistema adottato dal coraggioso esperimento di Vittorio Moroni come la soluzione, può funzionare *una tantum* non costantemente. Infine il *Reference System* impedisce l'accesso ai finanziamenti pubblici non solo agli esordienti, come segnala giustamente Gervasini, ma anche a registi affermati che non hanno alle spalle un produttore noto, ma magari una cooperativa (si veda il caso disdicevole del mancato finanziamento al film su Puccini di Paolo Benvenuti[2]) che non per il solo fatto di essere tale è di necessità meno solida (anzi...).

Federico Giordano

Note

1. Mauro Gervasini, "Qualcosa di destra sul cinema italiano", *Film Tv*, a. 15, n. 23, p. 35.
2. Cfr. Angelo Pizzuto, "Il Caso Paolo Benvenuti: Puccini negato" e Paolo Benvenuti, "Lettera aperta al ministro Rutelli", *Cinemasessanta*, n. 288, Aprile/Giugno 2006, pp. 15-17.

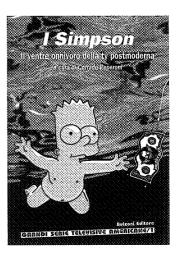
Bulzoni - Isbn - Sironi

Corrado Peperoni (a cura di), *I Simpson. Il ventre onnivoro della tv postmoderna*, Roma, Bulzoni, 2007.

William H. Irwin, Mark T. Conard, Aeon J. Skoble, *I Simpson e la filosofia*, Isbn Edizioni, Milano, 2006.

Marco Malaspina, *La scienza dei Simpson. Guida non autorizzata all'Universo in una ciambella*, Milano, Sironi, 2007.

Era inevitabile che gli studi sui Simpson proliferassero. Caso mai, stupisce il ritardo di questa fioritura letteraria, visto che ci avviciniamo ai venti anni di stagioni televisive e che il primo lungometraggio – a sua volta lungamente atteso – ha fatto storia. Comunque sia, i tre libri qui analizzati mostrano origini differenti. Il primo, curato da Corrado Peperoni, presenta una ricca silloge di studi sulla serie più longeva d'America e lo fa con sguardo a metà tra la filmologia e lo studio culturale. Mettendo al lavoro saggisti freschi e non paludati, Peperoni riesce a comporre un affresco analitico a tutto tondo. Spiccano gli scritti su Simpson e horror (*Chi ha paura dell'uomo giallo?* di Silvia Moras), spoglio di citazioni e omaggi; il documentato saggio sulla traduzione italiana della serie animata (*The Simpsons... Lost in Translation?* di Federica Bologna); l'approfondimento sulla critica sociale veicolata dal prodotto (*Una famiglia di consumatori animati* di Massimo Lori). Non mancano, tuttavia, altri articoli dedicati a ogni aspetto dell'universo simpsoniano, sia esso artistico, narrativo o simbolico. La diversa estrazione dei collaboratori e lo spirito aperto senza bisogno di giustificazioni irrobustiscono l'originalità del volume, che peraltro fa ben sperare nella collana che lo ospita ("Grandi serie televisive americane", diretta da Franco Monteleone e Vito Zagarrio, di cui questo libro è il primo numero).
Assai diverso il discorso per ciò che riguarda il volume "filosofico". In questo caso, si tratta di un testo collettaneo totalmente improntato all'analisi filosofica dei Simpson in quanto testi "portatori" di problemi del pensiero (come accaduto anche al Dr. House, di recente). È uno degli approcci più antichi alla questione, quello di utilizzare un prodotto popolare per cavarne riflessioni più ampie. Il problema, spesso, è che si perde di vista l'oggetto: non è il testo ad essere sollecitato filosoficamente, ma gli elementi filosofici che il testo sembra suggerire. Dopo di che, il testo scompare e si ricomincia a parlare di ontologia ed ermeneutica. I filosofi (analitici) americani qui coinvolti sfiorano talvolta il rischio, ma il più delle volte dimostrano un certo attaccamento all'oggetto che – evidentemente – prendono piuttosto sul serio. Rimane in ogni caso il fascino di leggere un approfondimento sulla presenza di Nietzsche negli atteggiamenti di Bart (o del gioco di parole tra Bart e Barthes) o individuare elementi marxiani nel processo relazionale tra i membri della comunità di Springfield.
Infine, il volume più curioso. *La scienza dei Simpson* è una vera e propria monografia scritta da un giornalista scientifico, che lavora per l'Istituto Nazionale di Astrofisica. Fino ad ora, eravamo abituati a testi di scienziati appassionati di *science fiction*, o di soprannaturale, pronti a commentare con cura le ipotesi epistemologiche suggerite dal cinema di genere. Francamente, mai ci si sarebbe aspettati un lavoro di questo tipo sui Simpson. E invece eccolo qui, un risultato ottimo e di buona scrittura, che fa anche invidiare la competenza umanistica esibita da uno studioso delle stelle.
Nucleare, ecologia, salute, i temi affrontati dal libro. Il tono è lieve, intelligente e intelligibile, il passaggio dagli episodi della serie ai problemi razionali (e ritorno) si dimostra continuo e credibile.
Inoltre, contiene una tesi importante: *I Simpson* insegna che la scienza è ovunque, che plasma la vita quotidiana e le relazioni sociali; ma mostra anche che la scienza non è dogma, che va conosciuta e studiata con la libertà e quel pizzico di sfrontata creatività che si trova nella serie creata da Matt Groening.

Roy Menarini

Un sogno lungo un'eternità

Un'altra giovinezza (*Youth Without Youth*, Francis Ford Coppola, 2007)

Francis Ford Coppola aveva smesso da tempo di essere un regista: per dieci lunghi anni è stato oltre il cinema e oltre lo spettacolo, coltivando un'autorialità che si esprime più nei progetti lasciati in sospeso che nelle imprese effettivamente realizzate. Dirige la sua compagnia di distribuzione, l'American Zoetrope, è proprietario del vigneto Neibaum-Coppola nella valle di Napa, in California, e ha creato nel 1997 la rivista letteraria *Zoetrope - All Stories* per scoprire e lanciare nuovi talenti, per trovare storie inedite da pubblicare e tradurre per lo schermo. L'enorme successo ottenuto con le attività svolte fuori dal cinema (ristoranti e aziende vinicole) lo ha messo nella posizione privilegiata di poter scegliere di essere libero, di non fare i film che non ha voglia di fare, di impiegare dieci anni per sviluppare un progetto, di emanciparsi dai tempi forzati e dalle mode dell'industria hollywoodiana, di scegliere una strategia personale, di guadagnarsi in prima persona i budget per realizzare esattamente quello ha scritto, quello che vuole.
Tra le interminabili digressioni su cibo e vino, tra la progettazione frenetica e l'organizzazione culturale, Coppola ha inserito *Megalopolis*: un film di finzione particolarmente ambizioso che sognava da tempo e di cui soltanto di recente è riuscito a portare a termine la sceneggiatura. Al centro dell'opera ci sono i concetti filosofici di Tempo e Coscienza, calati in una grande metropoli della modernità che assomiglia moltissimo a New York. È a questo punto della sua vita che Wendy Doniger, la più nota tra le allieve americane del filosofo e storico delle religioni Mircea Eliade, suggerisce al regista la lettura di *Un'altra giovinezza*, romanzo fantastico dell'autore rumeno scritto nel 1976 e pubblicato da Gallimard nel 1980. La potenza del soggetto e il "miracolo inconoscibile" che colpisce il protagonista, spalancando lo spazio del suo inconscio, lo convincono a rompere un silenzio decennale e a "debuttare" sullo schermo con un film che è insieme una cosciente messinscena del tempo e uno strumento di ricerca e scoperta dell'origine del linguaggio. Attraverso le pagine di Eliade, Coppola approda ad una sorta di maturazione, ad una coscienza più meditata e dolorosa del tempo. Messa da parte l'esperienza accumulata, prova a re-inventare il suo cinema, creando una struggente epopea di amore, morte e rinascita, una riflessione sul tempo e sull'eternità, un saggio sulla natura del cinema e dell'illusione, che rinnova con sorprendente abilità le forme visive e narrative.
Un'altra giovinezza è la parabola esistenziale di Dominic Matei, un settantenne docente di glottologia ossessionato dal linguaggio e da Laura, amata in gioventù e morta di parto. Deciso a togliersi la vita con una dose letale di stricnina, viene colpito da un fulmine davanti alla stazione di Bucarest ma la scarica elettrica invece di ucciderlo innesca un prodigioso processo rigenerativo. Sopravvissuto alla Seconda Guerra Mondiale, alla bomba atomica e alla Guerra Fredda, Matei vuole portare a termine il suo libro sull'importanza del linguaggio nell'attribuzione di senso al tempo. La proroga di vita e l'incontro con Veronica, incarnazione dell'amata Laura, diventano la possibilità per raggiungere l'inarticolato momento del principio. Il romanzo di Eliade, fecondo di rimandi a figure e motivi letterari topici (Faust, Dorian Gray, Frankenstein), è una riflessione amara e ironica sulla frustrazione perenne dello scienziato di poter arrivare nell'arco di una sola vita a una verità totalizzante e definitiva. Si può leggere il libro come una storia faustiana: un uomo anziano, cancellata l'azione impietosa del tempo e riconquistata con la giovinezza la forza intatta delle sue passioni, ha l'opportunità di portare a termine la sua opera più ambiziosa e di amare di nuovo la stessa donna. A questo amore sacrificherà il raggiungimento di ogni certezza conoscitiva. Ma è piuttosto l'implicita contesa sul senso dell'esistenza dell'uomo nel mondo a impressionare e ad appassionare Coppola. Se i libri di Mircea Eliade, *Il mito dell'eterno ritorno*, *Il sacro e il profano* e *Storia delle credenze e delle idee religiose*, costituiscono una tappa fondamentale nell'ambito dello studio delle religioni primitive, *Un'altra giovinezza* risponde invece alle tante teorie nobili derivanti dall'ossessione, diffusa durante la cosiddetta "crisi della cultura" nell'Europa colta della prima metà del Novecento, per il recupero delle origini mitiche dell'umanità e l'identificazione dell'istante magico in cui l'infanzia comune dell'uomo protostorico si mutò in maturità cosciente e differenziata per stirpi e lingua. Formatosi culturalmente nella Romania del primo dopo guerra, fino al soggiorno in India (1928-1931) che impresse nei suoi interessi di ricerca una svolta fondamentale verso l'orientalistica e la storia delle religioni, Eliade mutuò dallo psichiatra svizzero Carl Gustav Jung il concetto di "archetipi": definiti dapprima come "immagini universali" e successivamente come "modelli" di pensiero e quindi di comportamento, strutture invariabili

pre-formali, griglie universali colmabili di volta in volta con immagini diverse relativamente al contesto storico-geografico, socio-culturale o anche semplicemente individuale. Eliade fa propria l'idea di sopravvivenze arcaiche nell'inconscio dell'uomo moderno, che porta in sé il paradosso di un'esistenza vissuta su due piani differenti, paralleli e fra loro incompatibili: da una parte, il livello storico, organizzato secondo uno schema di adeguamento ad una situazione alienante, e, dall'altra, il livello mitico, cioè la sua struttura psichica profonda, organizzata secondo uno schema simbolico. Come il cinema di Coppola così la letteratura di Eliade ci parlano di qualcosa di antico: "la nostalgia del paradiso", un'Età dell'Oro, un Tempo del Sogno, un "tempo senza tempo" che precede la storia e che mantiene ancora intatta la propria perfezione. Un errore rituale o una colpa ha posto fine a questa condizione paradisiaca principiando la storia e il cosiddetto "tempo profano", un deserto abbandonato dagli dèi e caratterizzato dalla progressiva corruzione del mondo. Coppola, narratore capace di condurci con sguardo perturbato nel Tempo perso e ritrovato e di raccontarci del destino e della meraviglia, traduce il tempo e i sogni nel linguaggio del cinema. La sua giovinezza *altra*, un equilibrio perfetto tra scienza e magia luminosa, recupera l'incanto dello spettacolo delle origini fino a raggiungere il "protolinguaggio" del cinema: la camera oscura che rovescia l'immagine del mondo.

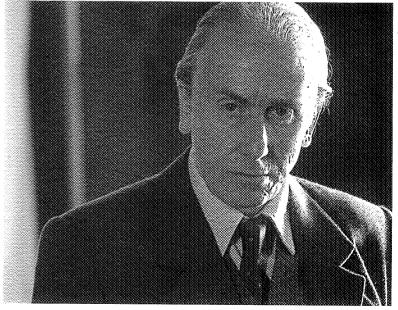
Coppola scopre, rilancia e illumina la prosa di Eliade, sospesa tra scienza moderna e racconto fantastico, affermando un'idea di cinema puro, sottratto all'accidentalità temporale dell'effimero ed elevato a mezzo privilegiato di indagine sul senso della vita, sul destino umano, sull'ossessione della giovinezza, sul peso dell'esperienza. *Un'altra giovinezza* è un "trattato filosofico" per comprendere meglio il tempo, la coscienza e l'aspetto fantastico della realtà. Per l'individuo non esiste una forma di lotta veramente efficace contro il tempo che scorre ineluttabile, secondo dopo secondo, anno dopo anno, conducendoci alla morte. Eppure gli uomini hanno intrapreso questa lotta contro il tempo anzitutto con l'illusione. Il principio del piacere, che regna nel profondo dell'inconscio, ignora le esigenze temporali e il tempo medesimo. Soltanto quando sogniamo i nostri desideri si realizzano vincendo ostacoli spaziali e temporali: stringiamo l'amata tra le braccia, cavalchiamo il sole e le stelle, siamo eternamente giovani. Nella finzione favolistica, nei film, così come nei sogni notturni, il tempo non è irreversibile ed è possibile rimontarne il corso. Nella "veglia", al contrario, pesantezza, durezza e impenetrabilità della materia ci si oppongono e ci impediscono. Coppola, recuperando l'attitudine mentale della giovinezza e desiderando sperimentare e rischiare, scatena il desiderio e la tendenza incoercibile a sottrarsi alla realtà, rifugiandosi nella fantasticheria e nel più splendido di tutti i fantasmi: il cinema, che come l'immaginazione che lo produce, è situato fuori dallo spazio, fuori dal tempo. *Un'altra giovinezza*, insieme a *Peggy Sue si è sposata* (*Peggy Sue Got Married*, 1986) e al successivo *Giardini di pietra* (*Gardens of Stone*, 1987), ha una tonalità elegiaca: domina il ripiegamento sul passato, il ricordo, il rimpianto, l'elaborazione di un amore, di un lutto e dei propri sogni infranti, nell'ennesimo parallelismo che Coppola stabilisce tra le proprie vicende private, la propria avventura artistica e il destino stesso del cinema. L'universo che deriva da *Un'altra giovinezza* non è tragico ma patetico, perchè le anime lasciate sole (quelle del colonnello Kurtz, di Dracula e di Matei) vagano smarrite e nostalgiche, evocando "doppi" e visioni. Il patetico nel cinema di Coppola, come dice magnificamente Renzo Trotta, "presuppone l'esibizione dell'Anima Dolorosa e il rapporto di coabitazione col Regno dei Morti. Un rapporto che non parla di estraneità o di eroica scelta ma di frequentazione familiare."[1] Come Kathleen Turner ritorna nella sua adolescenza conservando l'aspetto, il comportamento e la sensibilità di un'adulta, così Dracula girerà per Londra "vestendo" la giovinezza del giovane principe e Dominic, fulminato, "indosserà" quella dello studente ambizioso. Si muovono e vivono in incognito nel Regno dei Morti, fra le cose che sono state e non sono più, fra le cose che potevano essere e non sono state. L'emozione di questi personaggi sta tutta nelle risonanze che quel mondo perduto (e ritrovato) provoca in loro. Peggy, il conte Dracula e il professor Matei fanno l'amore coi loro fantasmi. Questo è *Un'altra giovinezza*: una rievocazione di fantasmi. Per questo è struggente. Come la terza rosa posata su una mano invecchiata.

Marzia Gandolfi

Un'altra giovinezza

Un'altra giovinezza

Note

1. Renzo Trotta, *Francis Ford Coppola*, Recco, Le Mani, 1996, p. 9.

***Ne touchez pas à la hache.* Sul demone in Balzac e Rivette**

La Duchessa di Langeais (*Ne touchez pas à la hache*, Jacques Rivette, 2007)

In filigrana e ad intermittenza, Rivette ha sempre attinto da quei classici letterari francesi che stima secondo un'affine e sublime tendenza alla contraffazione del reale, oltre i lumi della *révolution*, rasente le ombre dei romantici, vicino alla crisi della modernità. Tuttavia, nelle ultime due decadi, accanto a suggestioni eterogenee, l'Opera più frequentata sembra essere proprio quella di Balzac. Fedelissimo alla sua fonte, *La Duchessa di Langeais* costituisce il primo vero e proprio adattamento, dopo il *leit-motif* del quadro che intitola *La bella scontrosa* (*La Belle noiseuse*, 1991), in cui Rivette s'ispira liberamente al romanzo *Le Chef-d'oeuvre inconnu* (1831), già insito nell'intrigo di *Una recita a quattro* (*La Bande des quatre*, 1988), sotto forma del racconto delirante e mendace di un agente in cerca di una tela rubata, *La Belle noiseuse*, appunto. Unica effrazione al testo, per ovvie ragioni di spazio e di tempo, Rivette deve qui scorciare i consueti cammei narrativi *à la Balzac*, sullo sfondo di una Restaurazione assai controversa (1818-23); in compenso, investe sul personaggio che, tramite il dialogo, spicca lavorato a sbalzo sulla trama effimera della recita amorosa, in perfetta simmetria con il romanzo.
A lato degli innesti stilistici (che puntano sul teatrale), un'altra discrasia rispetto alla fonte letteraria coincide con l'epilogo rivisitato. Rivette sceglie di chiudere con uno scambio di battute tra Ronquellores e Montriveau citato in *esergo* nell'opera di Balzac. È questo minimo dettaglio a tradire lo sguardo di Rivette, Bonitzer e Laurent, che rileggono il romanzo nel Novecento, alla luce di un repertorio ben più ampio, in cui sembra miscelarsi particolarmente Dostoevskij. Rispetto al libro, il lungometraggio si confronta con tutta una parabola di trasformazione del romanzo, nell'arco di oltre 150 anni di narrativa. In sintesi, il film viene dopo il *rise and fall* del *romance* attraverso l'autocritica del *roman naturaliste* e del *novel*. Già a fine Settecento, il romanzo era, infatti, ad un bivio: "L'uomo poteva cedere alla propria imperfezione e asservirsi alla materia, o seguire la propria vocazione eroica e conformarsi all'ideale"[1]. Entro la fine dell'Ottocento, se il *romance* sembra affetto da paralisi, fermo al racconto di *the truth of human heart*, il novel (genere che pure germina dal primo) "*is* presumed to aim at a very minute fidelity"[2]. Quell'unica forma letteraria del "romanzo" si spacca, e un suo ramo dall'immaginoso s'inabissa nel verosimile, superando la linea d'ombra del Romanticismo, verso la nuova sponda del realismo e oltre, attraverso la tormentata introspezione di Dostoevskij.
Nel finale del film, quando Ronquellores propone di gettare a mare quella che era una donna e ora è solo un cadavere, Montriveau consente commentando secondo la sua vena più nichilista: "Oui, car ce n'est plus qu'un poème"[3]. Che cos'era lei per lui? Carne. Sesso. Un corpo vivo. Una pura sessualità di corpi che si urtano. Qui Montriveau, è sì bello e dannato, ma, diversamente dal romanzo, possiede un attributo aggiunto che rinvia al titano di Achab in *Moby Dick*: è zavorrato da una gamba di legno, sorta di stigmate divina, e ha vissuto la condizione selvaggia del naufrago, in più non ha dubbi morali, e persegue esclusivamente un principio di piacere. Se Balzac miniaturizza, Rivette, viceversa, amplifica. Montriveau assurge così ad eroe negativo, in dissenso con Dio, la società e perfino se stesso. Sotto il saio dell'amata, l'amante scopre il corpo nudo e scarno, e lo profana. A questo punto, davvero nelle ultimissime battute, si svela finalmente il demone di Montriveau. Non a caso, nell'edizione del 1839, il romanzo si apriva con una lunga epigrafe tratta dal *Camino de perfección* (1583), in cui Santa Teresa d'Avila esalta il perfetto amore spirituale che vorrebbe incorrotta l'anima dell'amato per non esserne separata nella vita eterna. L'anima di Montriveau si svela infine corrotta. Di contro la duchessa, affetta dal male dell'idealismo, fugge per divenire la "soave Suor Thérèse", e per sedare l'ennesima tentazione, si suicida. Da questo punto di vista (e cioè rispetto al *personaggio*, tassello decisivo per la morfologia del romanzo), Rivette deforma ciò che Balzac anticipa (e sopprime, come fa con l'epigrafe). Di fronte a Balzac si schiude la lunga epoca del *novel* realista, forma innovativa che congiunge di secolo in secolo lo scrittore a Rivette. Ciò che piace a Rivette (come già fu per Anna Karina o Jean-Pierre Léaud) è la totalità del corpo, nel piano sequenza, come già ne *La religiosa* (*La Religieuse*, 1966), dove peraltro il corpo nudo della Béart è dominio del primissimo piano del pittore Fautrier, cui interessa la carne, non il corpo: "è davvero la materia, i suoi ostaggi non sono ritratti, ma carne, con un segno che indica: ostaggio"[4]. A Montriveau interessa il corpo della Duchessa: "Quello lì, cara duchessa", ammonisce il visdomino di Pamiers, "è cugino primo delle aquile, non lo addomesticherete mai e vi porterà nel suo nido, se non state attenta"[5].
Inadatto ai salotti di Parigi, Montriveau, alla stregua di un Napoleone, è in realtà la quintessenza della sua epoca. Non è proprio un eroe. È storpio, ha il passo pesante, e questa sua tara fisica lo segna nel carattere terribilmente schivo. In fondo, Montriveau è un vincente. In ciò incarna il personaggio limite della modernità, ossia colui che scardina le regole, non tanto per rifondarle, quanto per negarle. Sotto questo aspetto, il giovane Depardieu si dimostra perfetto per la parte, assegnandovi uno spessore sarcastico e mortifero. Scampato ad un incidente che gli ha atrofizzato una gamba, e con trascorsi da tossicodipendente, Depardieu reca i segni tangibili della dissidenza del suo personaggio. Montriveau potrebbe sembrare un eroe romantico quando appare per la prima volta: figura sola e possente nella penombra della sua camera, con il volto nascosto a tre quarti da una fronda di lunghi capelli, investito da una catastrofe che lo ha consunto, con la gamba di legno che batte compulsivamente al suolo. "Nessuno è più noioso e più tetro di lui, cara, ma è di moda..." lo descrive una Duchessa ad Antoinette. Ma non è esattamente così. Montriveau appartiene, infatti, ad una specie superiore, nell'ambizioso disegno fisiologico che Balzac attinge e ricama dal repertorio di Gall e Lavater. Se Gall analizza il cranio da cui deriva i caratteri mentali e Lavater si allarga al fisico nel suo insieme, Balzac unisce i due, apportandovi del soprannaturale. Emulando poi Rousseau, Leibniz e Spinoza, l'Autore dona a Montriveau il talento assai nichilista dello sguardo di fuoco del fluido vitale (che irretisce subito la svilita nobildonna). Rispetto a Balzac, il Montriveau di Rivette assimila inoltre i tratti di un altro individuo eccezionale e maledetto: Stavrogin, fulcro del romanzo più disperato della maturità di Dostoevskij. Personaggio cupo e violento, vero demone tra i *Demoni* (*Besy*, 1871), Stavrogin incarna al massimo grado il tragico della sua epoca, affetta dal germe dell'ateismo dei figli, nell'indifferenza dei padri liberali. Entrambi i personaggi afferiscono a società segrete (l'una di massoni – i famigerati e cospiratori *Tredici*, da cui il titolo del ciclo che racchiude il romanzo –, l'altra di nichilisti incendiari nella Russia del Terrore), che rappresentano un'umanità di ossessi, disancorati da tutti i legami naturali (popolo, Dio, terra) e sull'orlo di un abisso in cui precipitare per risorgere. Entrambi sono come *malati* di una totale indifferenza etica, che parifica il bene e il male, che li porta a storpiare la vita, per evitare la noia.

> [Stavrogin] si era nascosto in qualche luogo. Si scoprì che viveva in una certa strana compagnia, che aveva stretto rapporti con certi rifiuti della società di Pietroburgo [...] Era un giovane molto bello, sui venticinque anni e, lo confesso, mi colpì. [...] Non era molto loquace, era elegante senza essere ricercato, straordinariamente modesto e nello stesso tempo ardito e sicuro di sé, come nessun altro. [...] sembrava un modello di bellezza, ma allo stesso tempo era ributtante. [...] Visse da noi circa sei mesi, fiacco, svogliato e piuttosto cupo; [...] Ma passarono alcuni mesi e la belva mostrò ad un tratto i suoi artigli[6].

Balzac seziona la passione, Rivette unisce qui Balzac a Dostoevskij, Montriveau/Napoleone a Stavrogin/Bakunin. Tramite questo suo fascinoso *demone*, Rivette sembra estrarre dal Balzac monarchico del 1832 il più tardo fourierista vicino al falansterio, immediatamente precedente ai nichilisti russi di Dostoevskij. Ma in più, come si confà alla forma disincantata del *novel*, i due hanno in comune una certa

La Duchessa di Langeais

inclinazione perversa alla ribellione fine a se stessa. È il male che ci attrae a loro. Ma nel primo, il male è freddo, razionalmente orientato, unito ad una costante malinconia che rasenta la tristezza. Similmente a Montriveau, che si prostra e poi si beffa, il *demone* russo ha la forza di umilarsi con castighi tremendi, nascosti di ironia (tipo il matrimonio che contrae, senza consumarlo, con la zoppa Mar'ja Timofeevna).
Il Montriveau che Rivette plasma da Balzac è l'ultimo di una lunga serie di figure demoniache che scardinano lo schema del *romance*, per ancorarlo al *novel*, e cioè ad una lucida e devastante analisi del contemporaneo. Sotto quest'aspetto, il regista ha introiettato prima i geni del male di Balzac, poi lo Stavrogin di Dostoevskij. Con l'episodio del falso ratto, Montriveau s'inserisce nel filone del romanzo gotico per demolirlo dall'interno. L'eroe sembra, infatti, degenerare nel *villain*: da *anima bella e innamorata* si trasforma in demone. Ma, secondo quel verosimile psicologico che unisce il romantico al *naturaliste*, ironizzando sul gotico, Rivette, dietro a Balzac, sfacetta il demone in ombre e luci. Montriveau è bello ma zoppo, circuisce e si ritrae, restaura la monarchia del Re Cristianissimo, ma poi assalta il Convento. Pur mantenendo il conflitto individuo/mondo, si sfata l'idealismo romanzesco. Più raffinato di Vautrin, spaventoso e seducente eroe della *Comédie humaine*, fratello dei grandi malfattori del romanzo gotico, del mostro di Frankestein, Montriveau glissa abilmente su diversi stereotipi del *romance*. In primo luogo, sebbene incline al male, non compie alcuna fornicazione o stupro, azioni che marcano, invece, il *romance* di fine Settecento, in quanto particolari transazioni tra classi. Certo, attua il rapimento della duchessa, ma non consuma l'efferato reato. Nel cuore della notte, la preleva dalla carrozza, la narcotizza, la lega e l'imprigiona nella sua misteriosa residenza. Qui allude al ratto, minacciando di marchiarla a fuoco sulla fronte con la croce dei galeotti e tal fine convoca il confratello chirurgo. Ma poi desiste, ottenendo l'effetto auspicato. E anche quando la duchessa cede e si offre, lui si nega e ricolloca la donna al ballo con tanto di porta segreta a soffietto (allusione ai castelli gotici della Radcliffe).
Conforme al canone, Balzac non descrive l'adulterio, e non sconvolge la *pruderie* del suo pubblico borghese. Ma Rivette, scoprendo i corpi, svela quel gesto (quasi invisibile, giusto un sintagma in Balzac) di lei che odora e inumidisce il sigaro di lui, in segno di remissione. Tuttavia, l'adulterio non si compie, tanto meno si evoca. Nel *romance*, invece, l'atto non solo si compie, ma spesso si scrive, "tradendo quanto diffusa e perturbante sia la nostra ossessione per l'amore che infrange la legge. Non è questo il segno che vogliamo fuggire da un'orribile realtà?"[7]. In secondo luogo, come accade solitamente nel romanzo d'adulterio, Montriveau è uno straniero ospite in casa che trasgredisce le regole, seducendo la moglie del duca assente. Rivette evidenzia questo tratto assai moderno, introducendo gli *a parte* con la servitù, cui pertiene quell'intimità domestica che il generale viola brutalmente. Da quando rigetta le regole di quella società che lo vorrebbe incorporare, lo straniero diventa nemico.
In conclusione, Rivette costruisce il demone di Montriveau proprio intorno a quella battuta che gli fa recitare e da cui trae il titolo della versione francese *Ne touchez pas à la hache!*[8] (la scure che troncò il capo a Carlo I nel 1649). Non gettate la maschera: vi costerà la vita, sottende profeticamente Montriveau ad Antoinette. Così nel finale, la *mannaia* è quella che si autoinfligge lei con il suicidio. Parafrasando, a livello di impianto narrativo, questa stessa mannaia reciderà il romanzo dal poema, simboleggiato dal corpo morto, smunto e nudo della Duchessa (non più monaca, palesemente scoperta nella finzione del suo *romance interiore*). La strategia guerresca di lui ha funzionato mentre, necessariamente, il disegno romanzesco di lei si è dissipato. La recita deve finire, sostiene Balzac; è tempo di spezzare i vincoli dell'*ancien régime* (nel 1830 comincia il cosiddetto "regno dei banchieri") e cambiare genere. Il romanzo non si chiude quindi con un consolante *and finally she got married*, alla Jane Austen. Tramite il demone di Montriveau, interpretando l'innovazione di Balzac, la messinscena di Rivette demolisce quei *cliché* letterari di quel *romance*, che spesso alimenta altrettanti stereotipi nel film di finzione.

Dunja Dogo

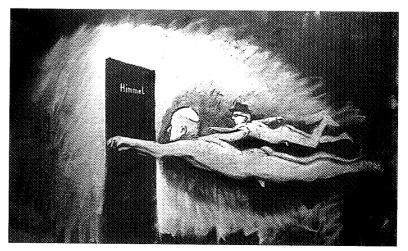
Note

1. Thomas Pavel, "Il romanzo alla ricerca di se stesso. Saggio di morfologia storica", in Franco Moretti (a cura di), *Il romanzo II. Le forme*, Torino, Einaudi, 2002, p. 47.
2. Nathaniel Hawthorne cit. in James D. Hart, *The Oxford Companion to American Literature*, New York, Oxford University Press, 1948, p. 571.
3. Cit. dal film.
4. Jacques Rivette in *Jacques Rivette. La regle du jeu*, Torino, Museo Nazionale del Cinema di Torino, s.d., p. 15.
5. Honoré De Balzac, "La duchessa di Langeais", in *La Commedia Umana*, vol. I, tomo II, Milano, Mondadori, 2001, p. 1383.
6. Fedor M. Dostoevskij, *I demoni* (*Besy*), vol. 1, Milano, Garzanti, 2000, pp. 45-46.
7. Tony Tanner, *L'adulterio nel romanzo: contratto e trasgressione*, Genova, Manetti, 1990, p. 102.
8. *Ne touchez pas à la hache* era il titolo originale del romanzo (1834).

La Duchessa di Langeais

Escursioni nell'inconscio con il regista Jochen Kuhn

All'ultima Biennale de l'image en mouvement di Ginevra, conosciuta nell'ambiente del cinema sperimentale come Bim (12-20 ottobre 2007), si sono potute rivedere alcune opere del regista e pittore tedesco Jochen Kuhn, che attraverso il medium cinema attua una vera e propria sintesi di linguaggi artistici diversi: la pittura si muove, è accompagnata dalla musica e dal testo letterario.
Da quando adolescente autodidatta ha iniziato a cimentarsi col super-8, Kuhn è rimasto fedele al cortometraggio, trovando nella sua brevità ed essenzialità la forma più congeniale per le sue storie inconfondibili.
Alla manifestazione ginevrina il lavoro dell'artista tedesco deve aver destato un certo stupore perché elementi peculiari dei suoi film erano in controtendenza rispetto all'estetica e all'etica delle opere degli altri ospiti, che quest'anno sono stati, tra gli altri, Robert Morin, Joan Jonas, Pedro Costa, Pierre Huyghe, le produzioni belghe distribuite dallo studio Argos di Bruxelles, molti adepti del cinema degli Straub-Huillet. Da ricordare anche il programma in memoria di Thierry Kuntzel.
Laddove i *must* della Bim sono la negazione della dimensione del racconto e il "risparmio" o il "calvinismo" delle immagini e delle intenzioni, Kuhn invece ha sviscerato i suoi personali scenari interiori (dipinti) densi di particolari e la sua voce narrante si è addentrata in riflessioni sempre più filosofiche.
Bassa, sensuale, monotona, roca, dolce, profonda, quasi che il regista avesse ingoiato il microfono in sede di registrazione, la voce di Kuhn è stata fino al 2005 l'appiglio per lo spettatore che avesse accettato di seguirlo nei sempre diversi viaggi agli inferi.
Sono atmosfere suggestive quelle in cui ci portano queste avventure: strade deserte, austeri caseggiati, vari oggetti fuori posto come ingranaggi industriali dimenticati, resti di civiltà scomparse, presenze conosciute ma non identificate come nei sogni. I film di Kuhn hanno infatti sempre un qualcosa di onirico. Molti hanno parlato di Metafisica o di Surrealismo, ma anche di *Nuova Oggettività*, naturalmente.
La nostalgia è immediata in questi scenari e quasi lancinante, ma sempre "propulsiva" perché la storia prosegue senza dare il tempo ad una sofferenza compiaciuta di prendere piede. Ci sono passaggi frenetici (e qui entra in gioco la particolarità della tecnica) nei quali l'artista distrugge con impietosi colpi di spugna delle composizioni pittoriche piene di dettagli alle quali era arrivato grazie ad un lento lavoro di precisione. Oppure, viceversa, da macchie, ritagli e semplici abbozzi la mano, "ripresa sul fatto", per così dire, con pennellate sicure dà forma a figure umane e a complessi ambienti architettonici.
Il mistero aumenta, le evoluzioni delle immagini riservano sorprese e spesso si ha la sensazione di addentrarci in territori privati. È il protagonista stesso ad abbracciare la prospettiva del *voyeur*, oppure con uno stratagemma più sottile fa assumere a noi quel ruolo, dato che ci racconta di eventi personali, ricordi, desideri.
È straordinario notare come ci si possa immergere emotivamente nelle sempre complesse situazioni di questi brevi viaggi interiori *nonostante* l'artista *si faccia cogliere* – volontariamente – mentre aggiunge del colore o cambia una tela, decostruendo o smentendo cioè la finzione.
Al di là della varietà di intrecci che la sua vasta produzione offre, si può sempre individuare in questi film il percorso "d'apprendistato" di un personaggio solitario alle prese con certi temi ricorrenti.
I primissimi film, che il regista è restio a mostrare ai festival perché li considera ancora poco professionali, sono accomunati da una "scontrosità" intrigante: non si lasciano leggere facilmente e sono segnati da una cupezza esistenziale che tiene *au piège* i vari architetti, pittori, registi, scrittori, compositori che ne animano le storie. Tutti infervorati in riflessioni teoriche un po' astruse sull'essenza della creazione artistica, questi giovani uomini perdono il contatto con la realtà mettendosi fisicamente in pericolo: l'architetto in fuga dell'omonimo film del '73 si attarda sul litorale mentre la marea risale; *Il traslocatore* (1977) vagabonda per settimane alla ricerca estenuante di una casa che risponda a tutti i requisiti di comfort; del filmmaker di "tanti inizi" (*Lauter Anfang*, 1975) si perdono le tracce durante una corsa frenetica ma la macchina da presa riversa per terra continuerà a filmare immagini del mondo alla rovescia.
I film degli anni Ottanta invece sono decisamente più scoppiettanti ed elettrizzanti perché i loro antieroi sanno accendersi per uno stivaletto, una bocca di donna, un braccio guantato. L'elemento che più movimenta queste storie è l'*eros*, il desiderio del corpo femminile e anche se il rapporto amoroso è solo fantasticato esso accende di rosso la scala di grigi dell'esistenza (i colori che Kuhn predilige sono normalmente il seppia, il grigio, le terre bruciate) rendendo più allettanti i de-

serti scenari urbani e domestici all'interno del quale si dibatte il protagonista. Il contenuto dei suoi pensieri ora invade lo schermo come fuoriuscito da un *balloon*: scritte rosso fuoco, intermittenti, che si espandono.
La curiosità e l'entusiasmo dell'io narrante non si spengono di fronte all'ennesima delusione, anzi questa è necessaria affinché nell'"episodio"[1] successivo una nuova sfida lo aspetti.
Difficile fare graduatorie tra i numerosi titoli della sua produzione in questa fase tutta spinta in avanti. Da ricordare una rivisitazione personale delle località balneari della costa adriatica: *Hotel Acapulco* (1987); la vera biografia di un uomo mai esistito, *Robert Langner, Biografie* (1988), espediente per riflettere sul concetto di fama; un saggio appassionato sulla comunicazione che fallisce è invece *Elogio della segreteria telefonica* (1989) dove al posto della donna tanto desiderata ci sono una cornetta rotta e una ghiera grossa come un ufo; in *La via per il cantiere* (1989) nel generale monocromo si staglia una marina in tonalità del blu che ricorda la produzione detta "classica" di Picasso.
Stilisticamente in questi film regna la commistione di diverse *textures* di materiali: singoli oggetti reali – tridimensionali – (un guanto, un telefono, una maniglia) creano sulla tela dipinta –bidimensionale – uno choc violento (*Makubra il silenzioso*, 1980, o *Bildnis M.*, 1976, dove una persona in carne ed ossa entrava ed usciva dalla tela).
Osservando la filmografia di Kuhn si nota, poi, che gradualmente gli elementi eterogenei della materia in uso dell'artista si amalgamano: in *L'ultimo dell'anno* (1992) una stoffa diventa la cornice del film; le riprese *macro* colgono la trama e le pieghe di un lenzuolo restituendone la sensazione di morbidezza in tutta la sua intensità; poco più tardi, all'interno della storia dipinta, l'autore esplorerà tutte le associazioni sonno-morte.
Ne *La confessione* (1990) gli oggetti si scatenano in direzione della satira anche se il regista assicura che Erich Honecker e il papa Giovanni Paolo II, protagonisti del film, sono trattati simbolicamente. Ma come non ridere scoprendo sul letto dell'ultimo presidente della DDR due würstel etichettati Marx e Lenin, oppure quando la maniglia della porta del paradiso si rompe e i due anziani sentono intonare all'organo l'*Internazionale*?! È ormai chiaro, insomma, che l'ironia è parte integrante della poetica kuhniana, ma essa non è da intendersi come critica rivolta all'esterno, agli altri, quanto come possibilità – per tutti – di distanziarsi dai problemi. Il regista, grande appassionato delle storie di Don Camillo e Peppone, nel suo film appena citato accomuna i due rappresentanti delle opposte fedi sotto il segno della debolezza fisica e spirituale: Woityla ed Honecker cessano di essere personalità di spicco e incorrono in *gaffes* e *lapsus* così che tutti possono riflettersi in quelle esistenze e posarvi uno sguardo condiscendente.
Naturalmente Kuhn ironizza anche sul suo proprio ruolo e sui temi che affliggono un artista. Per un regista, per esempio, è fondamentale trovare un produttore. In *Lettera alla produttrice* (1985) il destino di un cineasta è intrecciato a quello dei superstiti di una catastrofe nucleare. Ma dato che il motto dei film di Kuhn sembra essere "non tutto ciò che sembra tragico è veramente senza uscita", anche se alla fine del film il protagonista giunge alla constatazione che la sua sceneggiatura non rientra nei canoni del cinema di successo e quindi egli decide di non spedire la lettera, il tono non è disfattista: proprio questa scelta diventa una dichiarazione di etica di cineasta d'autore. Il giovane dal ciuffo ribelle e dagli occhiali pasoliniani (interpretato dallo stesso regista trentenne) mormora una parolaccia, raccoglie i suoi fogli e guarda avanti.
Almeno per la biografia di Kuhn questo atteggiamento risulta vincente: se si prova infatti a considerare la storia filmata come una sorta di documentazione sulla vera attività artistica del regista, che lavorava in solitudine nelle stanze che fanno da *location* al film (in quello che sappiamo essere il "pittoresco" quartiere di San Pauli ad Amburgo) a questa fase, fatta di difficoltà economiche e di mancanza di risonanza, è poi seguito il riconoscimento ufficiale: un film per la televisione, la prestigiosa borsa a Villa Massimo a Roma, molti premi e nel 1991, anno della fondazione della Filmakademie di Ludwigsburg, la nomina a professore di *Filmgestaltung*.
Le opere del decennio successivo dimostrano una maturità raggiunta che non teme più le accuse di verosimiglianza o di realismo; la raffinata ironia, la musica sempre più sensibile ai rumori e alle sonorità dissonanti fanno di questi ultimi film (che dal 1998 al 2005 portano lo stesso titolo con numero progressivo *Neulich/L'altro giorno 1-5*) delle piccole parabole sulle laceranti contraddizioni dell'individuo: l'ambizione, l'indipendenza, la solitudine, la fedeltà...
Se il regista lamenta la disattenzione del vasto pubblico è pur vero che egli non si cura affatto di accattivarselo, almeno nella scelta dei temi: la tesi di *Sonntag 1* (2006) è che non ci sia più nulla di interessante al mondo da notare; il film attualmente in lavorazione *Exit* tematizza lo svincolarsi di un individuo dalle "griglie sociali" che lo hanno finora definito: il ceto, la lingua e la nazionalità di appartenenza, il lavoro, i contatti; il film successivo si svolgerà in cimiteri storici.
Alla luce di questi orientamenti si può dire senza pudore che Kuhn è proprio come i suoi personaggi: sa quali siano le cose da "non fare" per essere *integrato* eppure non si nega ciò che lo appassiona. Il protagonista di *N5* (2004) sa bene che andare al bordello "non è consono al buon gusto" ma ciò nonostante vi si reca; in *L'ultimo dell'anno* afferma che la pittura dal vero è obsoleta eppure tutto è dipinto virtuosisticamente: corpi nudi, oggetti, decorazioni complesse; neanche nei film muti è concesso fare sentimento, dichiarano le didascalie concettuali di *Franz l'infernale* (1986), in realtà il protagonista del film morirà incompreso dalla donna che ama e la musica espressamente "kitsch-romantica"[2] ne accentua tutto il pathos; in *N3* (2000) l'uomo alla fermata dell'autobus si dichiara annoiato dalla conversazione intima che si sta svolgendo lì a fianco ma intanto non ne perde un passaggio; e gli esempi potrebbero continuare...
Kuhn ha imparato insomma ad eludere i divieti (estetici) dell'ambiente artistico-cinematografico.
Si può anche stabilire con precisione il termine *ad quem* che sancisce questa scaltrezza acquisita. È il 1980, con *Makubra il silenzioso*, suo primo Premio Nazionale Tedesco Bundesfilmpreis a 27 anni, il regista debuttante abbina due approcci apparentemente antitetici: il concettualismo e il sentimento. L'uno va di moda nella scena artistica di quegli anni, l'altro "das kann man nicht mehr machen!"(non lo si può più fare).
Studente di pittura alla Hochschule für Bildende Künste di Amburgo, Kuhn aveva anche tentato di adeguarsi a questi dogmi, ma la dimensione narrativa riemergeva sempre dalle sue tele filmate. In *Makubra* egli riesce a "raffreddare" il coinvolgimento nella storia (un dramma della gelosia e della vendetta) tramite una lunga riflessione concettuale sull'abitabilità degli spazi; la pittura illustra le vicende ma è anche gesto puro e la parola diventa segno grafico slegato dal contesto.
Fondamentale per la riuscita di questo calibrato *pastiche* di generi e di linguaggi – che a distanza di molti anni è un *evergreen* del catalogo del regista – è la scelta meditata del vocabolario, il lavoro di *labor limae* sul testo, l'attenzione alla qualità sonora della parola.
Le capacità analitiche del regista sono molto apprezzate nell'ambiente accademico: non solo gli studenti del primo anno di "costruzione del film" imparano con Kuhn a discutere e a confrontarsi intellettualmente sui progetti prima di passare alla loro realizzazione, ma in alcune occasioni al regista è stato chiesto di calarsi nel ruolo di teorico e a questo proposito è da ricordare il brillante saggio sul cortometraggio commissionatogli dal Festival di Oberhausen per il cinquantenario dell'evento[3]. I *nonsense*, i dialoghi sempre più concisi poi sono stati argomenti di studio di germanisti, psicoanalisti e di scuole di scrittura creativa.
Vedere questi film nelle sale tedesche può riservare sorprese: scoppi di risa nelle scene più drammatiche quando sembrerebbe essere un certo sarcasmo a trionfare. Affinché una battuta ad effetto funzioni anche in un'altra lingua occorrerebbero infatti, delle note per spiegare ciò che nelle singole parole che compongono un "incastro poetico" è un fatto di memoria comune, vissuto storico-politico, fenomeno di consumo di un paese, cultura, *concezione del mondo* insomma[4]. Ma secondo le modalità di traduzione concesse al cinema – coi sottotitoli o col doppiaggio – questo non è possibile. Quando il regista presenta i film all'estero di solito

Die Beichte

preferisce la modalità della *voce over*, che permette di seguire l'evolversi delle immagini recependo anche il testo, ma in molti festival o nel DVD in commercio *Neulich 1-5*[5] naturalmente ci sono i sottotitoli.
Altri ambienti invece guardano l'opera di Kuhn da altri punti di vista e l'aspetto linguistico e il senso della storia non sono più in primo piano. Ne è una dimostrazione la relativamente recente ma ormai assidua presenza del regista nelle gallerie d'arte e fiere d'arte contemporanea[6]. In questi luoghi la modalità di fruizione delle opere cambia: in una mostra o ad una biennale la vicinanza tra installazioni, quadri, videoproiezioni induce ad una certa frenesia ed è consuetudine vedere spettatori, ma sarebbe il caso di dire "visitatori", entrare ed uscire a piacimento dalle salette in cui vengono mostrate opere audiovisive. Generalmente i film sono proposti in un *loop*, così chi è interessato può comunque reiterare la visione prendendo coscienza delle metamorfosi pittoriche che si susseguono, avvicinarsi allo schermo e ammirare un dettaglio. Però non vengono certo rispettati la durata né lo svolgimento che per quell'opera l'autore ha stabilito. Lontano dall'essere una visione in comodità, concentrazione, raccoglimento come nell'esperienza della sala cinematografica, questa è un'esperienza della frammentarietà e sporadicità (anche, ben inteso, di un entusiasmo autentico a giudicare dai bei cataloghi che ne vengono fuori!).
Al di là di tutto, comunque, la struttura dei film di Kuhn, per quelle sue caratteristiche fisiche di lenta immersione nel buio della caverna, itinerario guidato da un'ombra e da una voce, sessione psicoanalitica, ipnotica, esplorazione di un sogno, sembra essere la stessa dell'esperienza cinematografica. Quindi la sede ideale per un approccio e un approfondimento dell'opera di Kuhn dovrebbe essere quella della comunità degli studiosi e degli appassionati di cinema e sicuramente i tempi sono maturi anche per il pubblico italiano.

Francesca Esposito

Filmografia di Jochen Kuhn

La maledizione dell'architetto (*Der Fluch des Architekten*, 1973).
Inizio a volume più alto (*Lauter Anfang*, 1975).
Ritratto di M. (*Bildnis M.*, 1976).
Il traslocatore (*Der Umzieher*, 1977).
Sovrapittura sul lenzuolo (*Bettbezug Übermalungen*, 1978).
Makubra il silenzioso (*Der Lautlose Makubra*, 1980).
L'uovo (*Das Ei*, 1981).
Immagini al divano (*Sofabild*, 1982).
Sempre più in là (*Immer weiter*, 1984).
Lettera alla produttrice (*Brief an die Produzentin*, 1985).
Prima della fine (*Kurz vor Schluss*, 1986).
Franz l'infernale (*Der Höllenfranz*, 1986).
Hotel Acapulco (1986).
Robert Langner una biografia (*Robert Langner, Biografie*, 1988).
La via per il cantiere (*Der Weg zur Baustelle*, 1989).
Elogio della segreteria telefonica (*Lob des Anrufbeantworters*, 1989).
La confessione (*Die Beichte*, 1990).
Jo-jo (1992).
L'ultimo dell'anno (*Silvester*, 1992).
L'altro giorno 1 (*Neulich 1*, 1998).
Discorsi (*Fisimatenten*, 1999).
L'altro giorno 2 (*Neulich 2*, 2000).
L'altro giorno 3 (*Neulich 3*, 2002).
L'altro giorno 4 (*Neulich 4*, 2003).
L'altro giorno 5 (*Neulich 5*, 2004).
Domenica 1 (*Sonntag 1*, 2005).
Exit (in lavorazione).

Note

1 Benché il regista non abbia mai parlato di episodi ma abbia invece differenziato i suoi film con titoli molto particolari, si potrebbe comunque vedere l'intera sua produzione cinematografica come un pellegrinaggio del suo alter-ego nelle "stazioni"/situazioni della vita.
2. Questa la definizione del suo creatore che per questo film compone alla maniera di Rachmaninoff-Debussy sapendo che è un'operazione decisamente anacronistica. Nei primi film in super-8, Kuhn citava senza modificarli brani di Mahler, Jànaèek, Wagner e Strawinskij. In seguito ha composto lui stesso la colonna sonora e recentemente lo interessano rielaborazioni al computer di rumori registrati in situazioni disparate.
3. Jochen Kuhn, "Die Karawane zieht weiter. Notizen zu einer nicht gehaltenen Rede", in *Kurz und Klein. 50 Jahre Internationale Kurzfilmtage Oberhausen*, Ostfildern-Ruit, Hatje Canz Verlag, 2004.
4. Nella battuta: "avere pudore è come spararsi addosso", per esempio, non si coglierebbe l'allusione alla storia della Germania divisa se non si sapesse che lo *Schussanlage* menzionato era un preciso strumento di controllo della frontiera usato dalla polizia della DDR. L'immagine è abbastanza grottesca perchè applicata ad una scena in cui il protagonista di *N5* sta cercando dei validi argomenti per neutralizzare il suo senso di pudore che gli impedirebbe di andare al bordello, dove invece egli vuole assolutamente andare. E infatti vi si reca ma il "controllo dei confini" si fa risentire e l'avventura è rovinata.
5. Il DVD è distribuito dalla Filmgalerie 451 di Berlino: http://www.filmgalerie451.de.
6. Sammlung Goetz (Monaco di Baviera), Galleria Peter Kilchmann (Zurigo), Art Forum (Berlino), ZKM (Karlsruhe), Centre Saint Gervais pour l'Art Contemporain (Ginevra), Parasol Unit Foundation (Londra), Kunsthaus (Zurigo).

Hotel Acapulco

André Kertész tra fotografia e cinema: una prima ricognizione

La recente mostra al Castello di Montalbano Elicona (*André Kertész*, 25 giugno-19 settembre 2007) è un'occasione propizia per fare il punto su una figura di fotografo che, nella sua opera, palesa manifeste tangenze con l'arte cinematografica, ma che solo in misura ridotta sono state sottolineate: André Kertész.
Una mostra è la combinazione di fattori che non afferiscono esclusivamente a quanto esposto: anche la presentazione delle stesse opere, che fa da "paratesto", ne determina la riuscita. Contenuto e contenitore si fondono nell'unità estetica che costituisce ciascun evento-mostra. I corpi dilatati delle *Distorsioni* di Kertész trovano sintesi con gli spazi dilatati del castello, nel loro "vuoto" irregolare, sebbene frutto di una evoluzione naturale e non di una costruzione *ad hoc*. Le possenti mura medievali si "aprono" verso l'esterno proprio nei punti in cui le fotografie di Kertész sono affisse, creando spesso un corto-circuito per il quale l'effetto sottilmente perturbante di alcune fotografie si estende alla ponderosità delle architetture, apparentemente impermeabili. Se ne ha la riprova anzitutto in *Lastra di vetro rotto* (1929), nella quale dal vetro crepato, il quale proietta l'immagine della città come superficie piana e racchiude in sé i limiti della fotografia, l'aria sembra penetrare perforando la parete, ma anche nella gigantografia del corpo che si "stira" della *Danzatrice burlesca* (1926), posta nel punto in cui lo spazio della sala si dilata, si "stira" appunto. In questo inscrivere i bordi dell'immagine nei processi di significazione di una foto sta uno dei principali procedimenti surrealisti[1], principi ai quali Kertész, senza aderire al movimento nella sua *Stimmung*, comunque si richiama, facendo deragliare la natura deviante che è già alla base del surrealismo verso tonalità che gli sono più proprie – prive di "teatralizzazioni"[2] –, più vicine ad un "surrealismo naturalista"[3].
Dunque il ritegno scenografico, la sincerità spoglia, la sobrietà della luce e la semplicità possente delle architetture sono le stesse che animano lo sguardo del fotografo ungherese, il quale non ama attrarre con effetti "tecnici" prodotti appositamente, come sovente capitava a surrealisti e costruttivisti ai quali pure è stato accostato. Egli vuole estrarre un senso "altro" dalle cose quotidiane. Sono esse stesse che virano morbidamente verso la surrealtà, per mezzo dell'occhio della Leica che le coglie in un momento di "grazia" difficilmente ripetibile.

Per Kertész, ungherese esule che non imparerà mai ad esprimersi in un fluido francese o inglese, lo sguardo (fotografico) e la parola si corrispondono, dunque ai percorsi del *visibile* che gli saranno contemporanei o prossimi si rivolgerà sempre quali mezzi essenziali della costruzione della propria identità e struttura comunicativa. Sarà, infatti, amico o frequentatore di un gran numero fra artisti visivi, cineasti, fotografi – Man Ray, Léger, Ejzenštejn, Capa, Cartier-Bresson, Moholy-Nagy fra i più noti – spesso ricostruendo, nei loro ritratti, l'essenza della loro poetica artistica mediante gli oggetti che sono sparsi negli *atelier* (*Un angolo dell'atelier di Fernand Léger*, 1927), o quelli di uso quotidiano (*Gli occhiali e la pipa di Mondrian*, 1926), come quando coglie la dimensione cosmopolita e meticcia di Ejzenštejn, sebbene sempre congiunta alle radici orientali, ritraendolo, volitivo e pensoso in giacca e cravatta, accovacciato su un tappeto ungherese (*Sergej M. Eisenstein*, 1929).
Sebbene Kertész sia fotografo "puro", che non nutre nostalgie per le altre arti, i paradigmi del visibile lo percorrono ed è in grado di inoculare in quanti lo circondano delle stille del proprio stile. In questo senso può essere inquadrata una ricerca delle prossimità col cinema, in particolare con quello di avanguardia degli anni Venti e Trenta – primariamente statunitense e europeo, Parigi e New York, luoghi d'elezione del fotografo ungherese –, col quale i rapporti sono più diretti (sebbene la sola citazione certa ed esplicita di una foto dell'artista ungherese in un film del tempo è nell'opera seminale dell'avanguardia brasiliana *Limite* di Mario Peixoto, 1931). Senza alcuna pretesa di esaustività, o sistematicità, si possono individuare due fondamentali linee di tendenza nelle similitudini cinema-fotografia kertesiane, che seppure non provenienti da un'influenza immediata, risentono di un medesimo "clima" stilistico. La prima direttrice è quella che indaga gli *ambienti*. Dalle giovanili fotografie rurali ungheresi a quelle del periodo internazionale, che osservano gli interstizi delle metropoli, la costante di fondo permane l'umanesimo: Kertész coglie l'"uomo" nel suo habitat naturale, spesso compreso nelle fatiche più gravi o in una condizione di emarginazione sociale, mai eroico, spesso sciolto nell'effusione sentimentale. La seconda riguarda la composizione dei corpi, la loro predisposizione ad astrarsi da sé stessi per mezzo di movimenti ginnici o atletici e torsioni e deformazioni.
Nella prima classe si possono indicare come film kertesiani il gruppo delle "sinfonie metropolitane" e quelli dove il paesaggio rurale è osservato con un filtro della nostalgia e del "sentimento della terra", retaggio "ungherese" della poetica kertesiana. Ma egli rigetta l'entusiasmo per lo spettacolo della vita moderna, rappresentato dalla "Fantasmagoria della Città"[4], che permea molti di questi film (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927, *Chelovek s kino-apparatom*, Dziga Vertov, 1929, o *Berlin, die Symphonie einer Groâstadt*, Walter Ruttmann, 1927), piuttosto rappresenta una città non caotica né drammatica[5], "spazio dell'uomo", aprirsi di micro-luoghi della collettività, continuazione della realtà rurale in un contesto urbano, dove se una "surrealtà" si manifesta lo fa attraverso l'accostamento di immagini "realistiche", come in *Entr'acte* (Réné Clair, 1924)[6], visivamente riconoscibili. Cosa c' è di kertesiano in questi film? In *Manahatta* di Paul Strand e Charles Sheeler del 1921 tutto è kertesiano: l'attracco al molo delle navi visto dall'alto (si veda la foto *Il porto di New York*, 1938, ma sul soggetto Kertész ritornerà spesso), i fumi dei comignoli, le riprese dei grattacieli dall'alto e di quanto occorre fra le vie sottostanti. Il ricordo va al Kertész newyorkese[7] degli scatti dalla propria finestra, e su Washington Square in particolare, dove si coglie l'attenzione a intuire, nelle linee dei tetti e dei circuiti di chi sosta e si muove sulle strade sottostanti, un percorso che si avvia verso l'astrattezza. È kertesiana la sequenza iniziale, quella più eisensteiniana, e l'intera tonalità emotiva di *Romance sentimentale* (1930) di Ejzenštejn ed Aleksandrov, dove agli agenti atmosferici scatenati corrisponde una struggente musica orientale, ma anche la fusione lirica di campagna e città di *Brumes d'automne* (1925-26) di Dimitri Kirsanov. Ma risonanze kertesiane si possono sorprendere nei palazzi colti, con uno scorcio molto accentuato, dal basso, e nel rapido modificare e sovrapporsi delle architetture di *Le Coquille et le clergyman* (1927) di Germaine Dulac o nel sentimentalismo e nella tonalità nostalgica di *Autumn Fire* (1930-31) di Herman G. Weiberg, storia di due "amanti", "uomini comuni", i quali si ritrovano in un paesaggio quotidiano che si risolve in una fuga distorta attraverso le loro percezioni: gli alberi, le gru, i cancelli che si frappongono ai corpi, i grattacieli visti da basso. E ancora *Regens* (1929) di Joris Ivens, dove gente comune si affretta, in spazi delimitati, per sfuggire la pioggia, e dove tutto è osservato attraverso riflessi o vetri bagnati, altra tematica kertesiana. Ma è anzitutto la gradazione malinconica alla quale la pioggia tutto sottopone e il suo riverbero che tendono a rendere la realtà sottilmente deragliante, piccola "surrealtà", che apparenta questo film al fotografo ungherese, come d'altronde fa con *H2O* (1929) di Ralph Steiner, ancora più estremo nel movimento riflesso d'acqua/astrazione.
A manovre di "aberrazione della visione" determinate da condizioni "controllabili", e non "ultraterrene" (gli specchi deformanti) rinviano le "distorsioni" corporali, meccanismi della falsificazione e della "magia della circostanza"[8], in questo, forse, davvero inconsciamente metabolizzati dal fotografo ungherese o trasmessi da questi ai cineasti, in un gioco di reciproche influenze. Una rapida carrellata: in *La Retour à la raison* (Man Ray, 1923) i riflessi sulle ombre che spezzano il torso nudo; in *Le Mysteres du château du Dé* (Man Ray, 1929) la trasformazione improvvisa di corpi in statue; gli sdoppiamenti e gli allungamenti "sadici" dei corpi atletici in *Lot in Sodom* (James Sibley Watson, Melville Webber, 1933); il riflesso della tazza su cui si proietta l'ambiente circostante e la soggettiva degli organismi allungati e precari dopo che il protagonista subisce il colpo in testa in *Überfalls* (1928) dell'ungherese Ernö Metzner; in *Vormittagsspuk* (Hans Richter, 1928) gli uomini che scompaiono "naturalmente" dietro il lampione e le singole parti del corpo che si librano indipendenti, come nei manichini kertesiani; la "frattura" delle membra attraverso la percezione dei corpi immersi nell'acqua, presente nelle foto ungheresi di Kertèsz come in *Taris* (1931) di Vigo; in *L'Étoile de mer* (Man Ray, 1928) la sfocatura che nasconde e sublima le figure; gli specchi e prismi deformanti di *Emak-Bakia* (Man Ray, 1926) e il riflesso sulla palla dal movimento a pendolo in *Ballet mécanique* (Fernand Léger, 1924) coi corpi restituiti dal riverbero accresciuti e allargati con un effetto del quale le *Distorsioni* saranno vera e propria mimesi.

Distorsione n. 40

Federico Giordano

Note

1. Rosalind Krauss, "Fotografia e surrealismo", in *Teoria e storia della fotografia*, Milano, Bruno Mondadori, 2000, pp. 98-100.
2. Jane Livingtone, "Il periodo americano (1936-1962). L'incomprensione reciproca", in Pierre Borhan (a cura di), *André Kertész lo specchio di una vita*, Milano, Federico Motta Editore, 1997, p. 127.
3. *Ibidem*, p. 128.
4. Paolo Bertetto, "CHAQUE SOIR A MAGIC CITY", in Antonio Costa, Gian Piero Brunetta (a cura di), *La città che sale. Cinema, avanguardie, immaginario urbano*, Calliano, Manfrini, 1990, pp. 42-43.
5. P. Borhan, "Lo specchio di una vita", in P. Borhan (a cura di), *op. cit*, p. 23.
6. P. Bertetto, *op. cit*, pp. 44-45.
7. P. Borhan, *op. cit.*, p. 23.
8. Dominique Baqué, *Parigi, Kertész: le affinità elettive*, in P. Borhan (a cura di), *op. cit.*, p. 88. Cfr. per il simile meccanismo legeriano di controllo della visione spettatoriale, Standish Lawder, *Il cinema cubista*, Genova, Costa & Nolan, 1984, p. 95.

Prison Break fra ripetizione e trasformazione

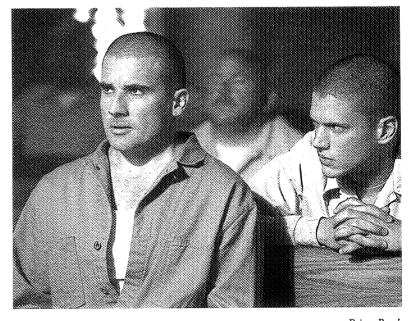
Come gran parte della serialità contemporanea americana, caratterizzata dalla spiccata tendenza all'accumulazione quantitativa delle *fabulae* e dall'elevata frammentazione e serializzazione degli intrecci, anche la prima stagione di *Prison Break*, ideata da Paul Scheuring e composta da ventidue episodi trasmessi dalla Fox fra l'agosto 2005 e il maggio 2006, si fonda sulla congiunta declinazione di due assi narrativi principali (il primo appuntato sui fratelli Michael Scofield e Lincoln Burrows, il secondo su Veronica Donovan e Nick Savrinn) e due secondari (uno dedicato a LJ Burrows, figlio di Lincoln, l'altro alla Vice Presidente Caroline Reynolds).

Il primo asse, tutto giocato sull'*action* carcerario, è incentrato sulle peripezie di Michael, Lincoln e degli altri abitanti del Fox River State Penitentiary, adiuvanti (come Sucre o Westmoreland) o oppositori (come il capitano Bellick o Haywire) del progetto di evasione dei fratelli. Qui la narrazione si declina soprattutto sulla dimensione pragmatica[1]: gli attori sono "somaticamente" significanti (il mafioso italoamericano John Abruzzi, lo stupratore omosessuale T-Bag, ecc.), le azioni producono trasformazioni fisicamente evidenti (come l'abbattimento di una parete), gli oggetti sono entità tesaurizzabili o "di consumo" (come la vite di fissaggio numero di serie 11121147). Su quest'asse, è la trasformazione fisica della materia a rappresentare la principale attività (pragmatica) dei soggetti. Qualunque fattore di carattere cognitivo[2] (cioè afferente al "sapere") è di conseguenza direttamente correlato alla dimensione pragmatica. La circolazione delle informazioni all'interno del penitenziario, e la loro manipolazione ad opera di Michael, non manifesta mai finalità puramente interrelazionali, ma svolge sempre un ruolo propedeutico al piano di evasione (si pensi al rapporto amicale di Michael con il direttore Henry Pope o a quello amoroso con la dottoressa Tancredi). Al Fox River, anche la comunicazione è strumento di fuga. D'altro canto, uno degli elementi di maggior interesse della stagione sta nella logica scientifica con cui viene ideato il progetto di evasione: vero e proprio ingegnere levi-straussiano, Michael non entra al Fox River per "improvvisare" la liberazione del fratello (come avrebbe fatto il Jack Bauer di *24*), ma "costruisce l'evento per mezzo di una struttura"[3], subordinando la realizzazione del compito prefissato "al possesso di materie prime e arnesi, concepiti e procurati espressamente per la sua realizzazione"[4], a partire dalla planimetria del penitenziario che si fa tatuare addosso, ma anche dallo studio accurato delle psicologie dei galeotti più in vista. A ben vedere, una delle angolazioni con cui può essere interpretato questo asse narrativo è quello della progressiva dissoluzione (a causa dell'imprevedibile irruzione del caso) della logica ingegneristica che sottende l'operato iniziale di Michael, costretto nel corso della narrazione a trasformarsi suo malgrado in *bricoleur*, adattando il suo progetto agli strumenti di cui dispone al momento (e non viceversa)[5].

Il secondo asse narrativo, correlabile all'alveo del *legal thriller*, è dedicato all'opera di *detection* posta in essere fra Chicago e Washington da Veronica Donovan (amica di infanzia di Michael e Lincoln e loro avvocato) e Nick Savrinn, che tentano di scoprire la verità sull'omicidio di Terence Steadman, per cui Lincoln è stato incastrato, scontrandosi contro il muro della cospirazione politica imbastita dalla Vice Presidente Reynolds e dai suoi scherani (gli agenti dei Servizi Segreti Paul Kellerman e Danny Hale, poi affiancati da Quinn). All'opposto di quanto avviene sul versante carcerario, qui la dimensione pragmatica passa in secondo piano, ed è invece quella cognitiva ad essere preminente: per reperire il sapere necessario a scongiurare l'esecuzione di Lincoln, Veronica e Nick intraprendono un percorso che li porta ad avventurarsi in universi cognitivi dall'incerto statuto veridittivo, in cui il confine fra verità e menzogna è difficile da tracciare – come nel caso del video dell'uccisione di Steadman, che a primo acchito sembra inchiodare Lincoln, salvo poi essere riconosciuto come falso – e in cui è pronunciata la discrepanza fra l'essere e l'apparire (nel finale di stagione Veronica incontra uno Steadman vivo e vegeto in una villa a Blackfoot nel Montana). Su quest'asse, è dunque l'interpretazione del sapere a rappresentare la principale attività (cognitiva) dei soggetti. Le azioni pragmatiche sono qui direttamente causate da quanto accade a livello cognitivo: non a caso, ogni scoperta di nuove informazioni da parte di Veronica e Nick è pragmaticamente sanzionata dall'azione violenta dei Servizi Segreti (si pensi alla sparizione di Leticia, preziosa custode di scottanti informazioni, all'attentato dinamitardo a casa di Veronica, al ferimento di Nick da parte di Quinn).

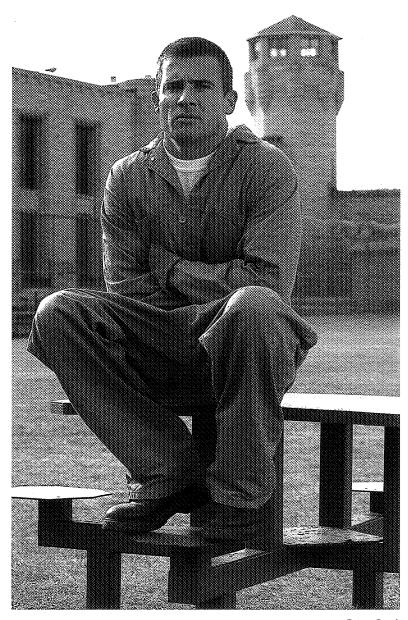
Gli assi narrativi secondari (relativi alla "persecuzione" di LJ e alla scalata politica di Caroline Reynolds) si affiancano a quelli principali, a cui del

resto sono strettamente intrecciati. Le peripezie vissute da LJ – che come il padre viene incastrato dai Servizi Segreti per un omicidio che non ha commesso, si dà alla fuga, per finire poi in carcere – sono il portato della strategia messa in atto dalla Vice Presidente Reynolds per bloccare il tentativo di Veronica di riaprire il processo di Lincoln, che non a caso riceve in carcere la visita di una "giornalista" che gli intima di mettere un freno all'avvocato, pena la vita di LJ. D'altro canto, è proprio l'investigazione di Veronica a spingere la Reynolds ad affrettare i tempi dell'esecuzione di Lincoln e a mettere sulla propria lista paga il governatore Tancredi, che infatti gli nega la grazia.
La prima stagione di *Prison Break* colpisce per la perizia con cui coniuga aspetti ripetitivi e aspetti trasformativi: i primi rendono conto dell'"omeostasi seriale", vale a dire della capacità della serie, intesa come sistema testuale, di mantenere in stato di equilibrio, episodio dopo episodio, le proprie caratteristiche interne; i secondi, all'opposto, si riferiscono all'attitudine dei singoli episodi di incidere sulla costituzione "genetica" del sistema e di produrre perciò la sua evoluzione[6].
L'omeostasi seriale, basata sulla presenza di invarianti sistemiche, cioè di isotopie intertestuali[7] comuni all'intero corpus episodico, fonda l'immediata riconoscibilità della serie sia in termini semiotici (come macrodiscorso recepito da un soggetto spettatore) che in termini commerciali (come *brand* acquistato da un soggetto compratore). La trasformazione, basata al contrario sulla presenza di varianti episodiche, relative al singolo episodio o a gruppi ristretti di episodi, gestisce l'innovazione della serie, concepita come un processo in dinamico svolgimento, secondo una scansione ritmica vertiginosa. Le varianti episodiche non sono espulse dal sistema seriale a fine puntata ma entrano a farne parte e si stratificano al suo interno (si pensi al costante aumento dei partecipanti all'evasione), producendo così la perpetua rigenerazione del discorso dei singoli episodi e la continua ristrutturazione degli orizzonti d'attesa spettatoriali.
Le isotopie intertestuali vanno distinte in tematico-narrative e figurative. Le prime si fanno carico di due fattori: un investimento semantico astratto, riassumibile nel valore "libertà", e una configurazione discorsiva profonda, riassumibile nel tema "evasione", che si declina nel corso della serie secondo una varietà di percorsi figurativi (reperire la vite 11121147, svitare il lavandino della cella numero 40, scavare una buca nel locale delle guardie, ecc.), concatenati in schema discorsivo unico. Ogni episodio attualizza specifici programmi narrativi "d'uso" attraverso percorsi figurativi afferenti alla stessa tematica. Ciò permette alla serie di coniugare la breve durata di uno schema episodico ricorsivo (in ogni puntata Michael ha un obiettivo specifico che deve raggiungere per fare avanzare il suo piano di evasione), alla lunga o lunghissima durata dell'arco narrativo globale (coincidente con il programma narrativo "di base"). Il che ha una conseguenza rilevante a livello delle tipologie di fruizione, in quanto è tendenzialmente soddisfatta sia la visione occasionale e discontinua, che si appunta al programma narrativo d'uso del singolo episodio, sia la visione assidua e continua, che è interessata anche alla posizione occupata dall'episodio all'interno dell'edificio seriale.
Le isotopie intertestuali figurative, invece, sottendono la struttura sintattica dei ventidue episodi della stagione, permettendo la loro iscrizione in un mondo possibile unico fondato sulle stesse coordinate spazio-temporali. Nello specifico, esse gestiscono: 1) la localizzazione spaziale e temporale degli episodi, da cui deriva l'identità sintattica della stagione (Penitenziario di Fox River, Stati Uniti d'America, 2005); 2) la programmazione spaziale e temporale che, sulla base delle localizzazioni, organizza in insiemi concatenati e consecutivi sia gli spazi (per esempio, le diverse celle che compongono il Penitenziario), che i tempi (secondo il conto alla rovescia impostato dalla data dell'esecuzione di Lincoln); 3) la distribuzione attoriale, che stabilisce la presenza costante dei personaggi nell'universo rappresentato (Michael, Lincoln, Sucre, ecc.).
Le isotopie intertestuali non solo producono l'aggregazione dei ventidue episodi in un'entità testuale unica (la stagione, appunto) dotata di coerenza narrativa e autonomia discorsiva, ma permettono anche alla serie, in quanto prodotto culturale *high concept*, di "sciogliersi" nel circuito dello sfruttamento economico postindustriale[8]. In altri termini, le isotopie intertestuali rappresentano ciò che di seriale permane sia nel passaggio da un episodio all'altro che nel passaggio da un medium all'altro, e permettono dunque ai numerosi *tie-ins* della serie[9] di costituire una rete discorsiva eteroclita ma organica e "integrata".
La prima stagione di *Prison Break* è un esempio emblematico di come la serialità televisiva americana, ristrutturando il proprio meccanismo di funzionamento, sia andata producendo negli ultimi due lustri una sorta di cesura "epistemica" nel panorama audiovisivo contemporaneo, lavorando attorno a quello che Michel Foucault, riferendosi alla letteratura "premoderna", definiva "il piacere di raccontare e di ascoltare, che era centrato sul racconto eroico o meraviglioso delle 'prove' di bravura o di santità"[10]. Questo rilancio del piacere narrativo che la serialità più evoluta sta impostando, avviene attraverso modalità narrative molto raffinate, capaci non solo di associare ripetizione e trasformazione, circolarità e vettorialità, ritorno del vecchio (e dunque fedeltà e famigliarità) e irruzione del nuovo (e quindi sorpresa e suspense), ma anche di impostare una sorta di fusione strutturale fra queste dimensioni. Questa serialità sembra operare nell'alveo di un apparente paradosso linguistico, dal momento che non si accontenta di reiterare, episodio dopo episodio, una matrice discorsiva preformata, da attualizzare nel corso della serie con minimi slittamenti figurativi, ma tende a fare della trasformazione narrativa il contenuto stesso della propria ripetizione. Ecco dunque che la serie non si presenta più come la semplice sommatoria di monadi testuali chiuse in se stesse, tenute assieme da un'intertestualità "esteriore", più pragmatica che semantica, ma come un dispositivo "autopoietico", motore di una indefinita moltiplicazione testuale, in cui ogni episodio riscrive e si inscrive nell'altro, tassello di un mosaico di mirabile complessità narrativa.

Federico Zecca

Prison Break

Il cast di Prison Break

Note

1. Cfr. Algirdas J. Greimas, Joseph Courtés, *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Milano, Bruno Mondadori, 2007, p. 248.
2. *Ibidem*, pp. 33-36.
3. Claude Lévi-Strauss, *Il pensiero selvaggio*, Milano, il Saggiatore, 1964, p. 35.
4. *Ibidem*, p. 30.
5. *Ivi*.
6. Cfr. Omar Calabrese, *L'età neobarocca*, Roma-Bari, Laterza, 1987, pp. 32-39.
7. Cfr. Nicola Dusi, Lucio Spaziante, "Introduzione", in Id., (a cura di), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Roma, Meltemi, 2006.
8. Cfr. P. David Marshall, "The New Intermediality Commodity", in Dan Harries (a cura di), *The New Media Book*, Londra, BFI, 2002.
9. A seguito dell'immediato successo della prima stagione, il *concept* della serie è migrato in un videogame on-line, una rivista ufficiale, un romanzo, un'attrazione di Luna Park e uno *spin-off mobisode* (cioè realizzato per essere visionato con telofoni cellulari) composto da ventisei episodi di due minuti ciascuno, intitolato *Prison Break: Proof of Innocence*.
10. Michel Foucault, *La volontà di sapere*, Milano, Feltrinelli, 1978, p. 55. Cfr. anche, a proposito del "primato dell'eroe" nelle serie televisive contemporanee, Roy Menarini, "Heroes for one day", *Segnocinema*, n. 148, novembre-dicembre 2007, pp. 8-10.

Prison Break

L'inanità del linguaggio e la visione impossibile

Amleto di Carmelo Bene (da Shakespeare a Laforgue) (Carmelo Bene, 1974)

"Solo l'indicibile si può dire". Questo aforisma paradossale potrebbe prestarsi a sintetizzare il lascito dell'esperienza creativa di Carmelo Bene.
La contraddizione della frase è apparente: per "dire" bisogna "essere detti", perché, se si cerca di dire, si finisce nel detto (l'autoreferenzialità della parola) e mai nel dire. Cioè il dire, il fatto linguistico, è qualcosa che l'uomo non è in grado di definire, dato che, se tentasse di farlo, cadrebbe nell'*impasse* irrisolvibile di dover descrivere la natura del linguaggio con il linguaggio stesso. Quando infatti si tenta di possederlo, ci si accorge di non riuscire a comunicare quel che si intende, che è filtrato dalla mediazione della convenzione linguistica. Quindi l'uomo, prigioniero del linguaggio, può esprimere solamente l'evento del linguaggio, che è in sé indicibile, cioè inesplicabile e incomunicabile.
Alla luce dell'inanità di ogni codice semantico la macchina attoriale beniana diviene espressione di un "anti-linguaggio", che impedisce allo spettatore ogni azione fàtica; anzi lo costringe a non vedere e a non capire razionalmente. Qualsiasi sforzo interpretativo è reso vano dal ricorso alla tecnica del depistaggio, *in primis* sul piano testuale e su quello narrativo: se nel labirinto dell'intertestualità non mancano rimandi a fonti inesistenti, citazioni fasulle e anacronismi, il dipanarsi del racconto è di continuo interrotto dal rifiuto dei personaggi di recitare il proprio ruolo. Il processo è finalizzato ad estirpare dall'osservatore l'abitudine alla ricerca perpetua di mappe cognitive di riferimento.
Di conseguenza, nelle opere televisive sono asservite allo scopo suddetto anche le tecniche audiovisive, sfruttate per smantellare il linguaggio del video. Così, in *Amleto di Carmelo Bene (da Shakespeare a Laforgue)*, Bene innanzitutto espunge l'elemento di mediazione della percezione visiva, il grigio, e l'elemento di mediazione della sintassi cinematografico-televisiva, il piano medio.
Il film è infatti in un bianco e nero atipico, dai contrasti esasperati, che aboliscono la profondità. I due colori, resi puri e saturi dalla totale mancanza del grigio, abbagliano lo sguardo fin dalle prime inquadrature, cosicché si è catapultati in un universo allucinato, che spoglia l'immagine di ogni elemento decorativo, proponendola nella rarefazione dell'essenzialità bicromatica.
Ad accentuare il disagio dell'osservatore televisivo, serve poi la mancanza del piano medio, tipico elemento sintattico del linguaggio televisivo, a cui lo sguardo assuefatto dell'osservatore è abituato. Al suo posto piani lunghissimi si alternano per stacchi improvvisi ai primi piani dei volti dei personaggi. Per far questo il regista ricorre all'uso frequente dello zoom e in particolare del *blow-up*, la tecnica straniante dell'ingrandimento a tutto schermo del dettaglio.
Il fine di tale amplificazione visiva è di forzare lo spettatore ad una visione destabilizzante e di indurlo ad esperire come all'estremo avvicinamento dell'oggetto non corrisponda affatto un miglioramento della visione e della conoscenza della struttura dello stesso; al contrario l'oggetto si deforma e diventa irriconoscibile e non identificabile. Perciò anche l'esperienza puramente visiva insegna l'impossibilità della comprensione e la latitanza di una significazione finale e decisiva.
Per intendere come ciò avvenga, è cruciale valutare altri aspetti tecnici che contribuiscono a scardinare il linguaggio televisivo e i suoi cliché, costringendo lo sguardo spettatoriale alla dittatura dell'occhio esplorativo e disumano della telecamera.
Innanzi tutto il montaggio, paratattico e operante per stacchi netti, infrange puntualmente i codici convenzionali del découpage classico (la regola dello spazio a 180°, quella del raccordo sull'asse e la regola dei 30°), alterando la percezione dello spazio filmico. In più è frequente la rottura del punto di vista, grazie all'utilizzo delle "soggettive senza soggetto", false soggettive che traggono in inganno l'operazione di raccordo dello sguardo.
Oggetto della progressiva distruzione della rappresentazione è perfino l'immagine televisiva, che diviene il "non luogo" dell'irrappresentabile. I volti fluttuanti nel nero completo dello sfondo incidono fortemente sulla spazialità e la sua percezione: è una dimensione irreale e spaesante, dove vige la mancanza di contorni e di qualsivoglia unità scalare. I volumi sono appiattiti e la densità visiva dello sfondo monocromo satura lo spazio schermico, affogando nell'oscurità le figure. Capita anche che lo schermo nero venga eroso da "pennellate" di bianco: rimangono solo i corpi attoriali neri, circondati dall'invadenza del colore opposto, che minaccia la loro risibile visibilità. Essi titubano, si guardano intorno inquieti, per poi riprendere il loro incerto e svogliato frasario. Ma, sul finire delle scene, pennellate stavolta nere ricoprono e cancellano le figure, e con loro l'intero schermo, restituito al suo colore d'origine.

Le immagini del quadro televisivo sono ormai talmente deteriorate, da risultare non visibili: la telecamera offre la visione dell'inguardabile, autoriflessiva, di certo preclusa ad un occhio umano.
A tal proposito è emblematica e rivelatrice la maschera tragica di Amleto-Bene: con lo sguardo perso nell'oblio, riflette nei suoi occhi lucidi l'assenza, che in lui si specchia e lo possiede, dimentico di sé e della propria umanità.
L'identificazione dello spettatore è quindi doppiamente vanificata: non solo a livello narrativo i personaggi inesorabilmente si ribellano riottosi all'idea di ricoprire una qualsiasi parte; ma a livello scopico è stata elisa ogni corrispondenza tra le immagini proposte sul video all'osservatore e le diegetiche esperienze ottiche dei protagonisti. La camera fissa non è più interfaccia statica tra mondo diegetico e spettatore, ma tramite le operazioni di composizione diventa occhio spersonalizzato, che non filma una realtà, non registra immagini preesistenti, ma dà l'impressione di crearle da sé. I soggetti non sono protagonisti della visione, ma vittime di un processo di oggettivazione completa, concettuale e visiva.
Il tema dello sguardo possiede un ruolo decisivo nella strutturazione dell'immagine e pone la questione della valenza significante del materiale filmico.
La presenza delle false soggettive, prima citate, bandisce l'identificazione secondaria dello spettatore con i personaggi e le loro emozioni. Ne deriva che l'unica identificazione possibile è quella con la prospettiva della telecamera, ovvero con il punto di vista dell'istanza a-personale di enunciazione. Si tratta di un punto di vista atipico, in quanto multiplo, plurimo, che richiama il concetto del non luogo, l'altrove che secondo l'autore consustanzia la vera creazione artistica. Lo sguardo dei corpi attoriali, apparentemente vòlto in camera, cerca qualcosa al di là dello spazio fisico, un'originarietà mai stata. Allora, quando nel film le campiture di nero e di bianco sfaldano le forme e l'immagine *tout court*, è come se il vuoto, dopo aver costretto i corpi attoriali e le immagini che li contengono alla progressiva e inevitabile sparizione, espandesse la propria invisibilità specchiandosi nel teleschermo e invadesse gli occhi dello spettatore.
Pertanto il vuoto è l'istanza di enunciazione che si palesa, come pretende l'intrinseca essenza del lavoro beniano sulle potenzialità comunicative dell'audiovisivo: lo scopo è creare all'interno del film, tramite la de-costruzione, la *condicio sine qua non* per dar vita all'incomunicabilità. Ne consegue che nel testo audiovisivo avviene un'inedita sovrapposizione tra il piano delle marche stilistiche ora rintracciate e il piano delle marche di enunciazione.
Del resto il teorico Christian Metz paventa questa possibilità, quando sostiene che il gioco delle marche enunciative si traduce talvolta in un tratto stilistico vero e proprio, alla stregua degli altri.
Il problema del rapporto tra sguardo ed enunciazione emerge nella sua complessità e appare di non facile risoluzione. Per esempio, la griglia interpretativa della "focalizzazione", con cui lo strutturalista Gérard Genette indaga i rapporti di sapere tra istanza narrante, personaggi e spettatore, è inficiata dal fatto che nel testo audiovisivo di *Amleto* non c'è narrazione alcuna ed esiste solo il racconto nel suo indecifrabile farsi.
Piuttosto risulta d'aiuto lo studio sui punti di vista prospettico-cognitivi compiuto da Francesco Casetti, il quale identifica quattro modalità di sguardo: l'oggettiva, l'interpellazione, la soggettiva e l'oggettiva irreale. L'ultima è quella che sembra riguardare l'*Amleto*.
La struttura dell'oggettiva irreale infatti si riassume nella frase: "sono proprio io che guardo e proprio a te permetto di vedere", dove per "io" si intende l'enunciatore, l'istanza enunciatrice del film, e con "tu" si indica l'enunciatario, ossia un'istanza assimilabile ad una sorta di spettatore ideale che è sempre presupposto alla creazione audiovisiva.
Dalla proposizione si evince che gli occultati rapporti sotterranei tra enunciatore ed enunciatario in questa tipologia di sguardo vengono confessati ed esplicitati: "tu vedi, grazie a me". Si determina qui una singolare correità tra le due istanze.
Nell'opera televisiva di Bene l'istanza di enunciazione è, come detto, il vuoto. Esso si specchia nell'immagine che ha prodotto, cancella i personaggi, esclusi in tal modo dal gioco enunciazionale, e rimbalza indecifrabile fuori dallo schermo, verso l'enunciatario. La frase che effigia l'oggettiva irreale beniana potrebbe suonare così: "sono proprio io che mi guardo e proprio te acceco con il mio riflesso". E ancora: "tu non vedi che il nulla, a causa mia".
Casetti osserva inoltre che nelle oggettive irreali l'enunciatore può suggerire all'altra istanza la possibilità di un'interscambiabilità dei posti. In *Amleto*, in effetti, lo sguardo si svincola dalle limitazioni della visione classica, connessa ad un personaggio o alla narrazione, e vive il brivido della visione sovrana, onnipotente: lo sguardo però si perde e si fonde fino all'indiscernibilità con l'immagine del vuoto sullo schermo. La marca autoriflessiva chiama allora lo spettatore ad una visione impossibile. È il tema dell'amplificazione scopica, precedentemente introdotto: quanto più ci si avvicina ad un oggetto e l'esperienza ottica si fa estrema, tanto più la cecità incombe. Ecco che la massima visibilità dell'immagine coincide con il buio dello sguardo, con l'ottenebrarsi della vista.

«Ma l'arte è tanto grande e la vita così breve»

Amleto di Carmelo Bene (da Shakespeare a Laforgue), collage di immagini

Si è realizzata la sovrapposizione teorizzata da Metz, per cui la marca enunciazionale e quella stilistica si compenetrano, e insieme fanno affiorare la χρισιξ (*chrìsis*) del linguaggio comunicativo, sgretolato dai suoi buchi neri.
Il video di Bene è dunque un claustrofobico labirinto per la pratica di codifica logica che, come in una casa di specchi, si contempla nella propria autoreferenzialità, senza mai trovare la via del significato, beffardamente rilanciato all'infinito dai continui slittamenti di senso.
La frantumazione del senso, come cifra essenziale del cinema beniano, è il frutto di una poetica che sottende a livello teoretico la filosofia dell'assenza di Schopenhauer: se l'esistenza si è scoperta senza certezze e ogni investigazione di un fine ultimo che la trascenda si dimostra vana, la sola attività estetica plausibile è la traduzione artistica di tale condizione esistenziale.
È possibile interpretare in questa chiave la conclusione dell'opera televisiva. Nello schermo, invaso da una campitura di bianco, compare l'armatura vuota di Fortebraccio, intenta ad autoincoronarsi: è il simbolo della mancanza, di un'assenza che, perentoria, attesta la sua presenza. In primo piano sonoro, un canto funebre del *Tannhäuser* di Wagner celebra la morte e l'autoemarginazione della "forma" artistica, e insieme il trionfo di un vuoto cosmico, invisibile ma indelebile traccia di un "oltre" inconoscibile.

Francesco Chillemi

Bibliografia

Francesco Casetti, *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Milano, Bompiani, 2001 (5ª ed.).
Gérard Genette, *Figure III. Discorso del racconto*, Torino, Einaudi, 1976.
Christian Metz, *L'Énonciation impersonelle ou le site du film*, Paris, Klincksieck, 1991.
Cosetta G. Saba, *Carmelo Bene*, Milano, Il Castoro, 1999.
Arthur Schopenhauer, *Il mondo come volontà e rappresentazione*, Milano, Mondadori, 1992.

Il Museo postmoderno

Introduzione. La querelle des postmodernes

Non è possibile oggi utilizzare il termine postmoderno senza provare un certo imbarazzo. Una sensazione di disagio, di incertezza, di sofferta incapacità nel maneggiare una parola che è passata, non indenne, attraverso una moltitudine di sfumature, applicazioni, estensioni a ogni campo disciplinare e pratica del sapere, finendo quasi per spogliarsi di significato.
L'espressione "postmoderno", infatti, per sua natura etimologica, possiede uno statuto incerto, ondivago, oscillante, a partire dalla sua stessa definizione.

> "postmoderno" denuncia subito la natura sfuggente, ambigua e indefinita del fenomeno a cui si riferisce. Il prefisso post suggerisce l'idea di un qualcosa che viene comunque *dopo* qualcos'altro. Ma questo *qualcos'altro* è – come per una sorta di paradosso etimologico – proprio ciò che sta avvenendo ora, in questo istante: *modernum*, dall'avverbio latino *modo* (che significa "ora, in quest'attimo, attualmente")[1].

L'ampiezza delle accezioni (storiche, sociali, filosofiche, letterarie, estetiche, e anche cinematografiche) in cui è stata implicata la visione postmoderna come modo di intendere la contemporaneità ha contribuito a sviscerare il concetto in ogni suo aspetto, ma lo ha anche esposto al rischio di fragilità e di scivolamento nella tautologia. Se la postmodernità, proprio per la sua essenza connaturalmente contraddittoria, proprio per questo suo essere "l'identico che sfocia nel differente mentre a sua volta dal differente riaffiora comunque l'identico"[2], è riconducibile a una gamma potenzialmente infinita di tratti distintivi, c'è pericolo che si finisca per sfuggire a ogni possibilità di riconoscimento, delimitazione e individuazione scientifica del fenomeno.
Perché, allora, continuare a usare una parola così scomoda? Intanto per l'incapacità di trovare una valida alternativa. Se il dibattito scientifico si è arenato sul postmoderno, forse, è perché non è stato ancora possibile andare oltre. Gli altri termini proposti per definire l'essenza della contemporaneità, sia in campo cinematografico sia filosofico, ("età neobarocca"[3], "società trasparente"[4], solo per citarne alcuni) non sembrano risolvere la questione. Al di là di mere diatribe nominalistiche, il problema fondamentale sta nell'incapacità di ritrarre con nitidezza il tempo presente, forse anche perché lo stesso presente non è giunto ancora a una svolta tale da giustificare l'eliminazione di quel "post".
Ma se si continua a utilizzare quest'espressione, nonostante il relativismo definitorio, magari è perché il postmoderno non si è ancora svalutato del tutto di senso. A un livello meramente empirico, né esaustivo né sistematico, è possibile in ogni caso rintracciare nei testi, negli atteggiamenti e nelle modalità di pensiero della contemporaneità alcuni tratti distintivi tipici della nostra epoca. Si pensi ai fattori individuati da Gianni Canova sulla scorta delle riflessioni di Fredric Jameson: *Ibridismo*, *Frammentarietà*, *Superficialità*, *Euforia*, *Omogeneizzazione dello spazio*, *Presentificazione del tempo*[5]. Ciò vale tanto per il cinema, quanto per le altre manifestazioni artistiche e storico-sociali. A questi elementi è possibile aggiungere anche aspetti che di solito si associano al postmoderno cinematografico in maniera più superficiale nel dibattito giornalistico, ma che non è escluso possano essere oggetto di studi teorici complessi, come autoriflessività, intertestualità, citazionismo, approccio ludico, regressione infantile, "cartoonizzazione", "cosizzazione", e molti altri.
Ripercorrere tutte le tappe che hanno segnato l'evoluzione e lo sviluppo del discorso intorno alla postmodernità, sia in ambito generico sia in campo cinematografico, a partire dai teorici più autorevoli, da Jean-Françoi Lyotard[6] a Fredric Jameson[7], da Alberto Negri[8] a Gianni Canova[9], da Laurent Jullier[10] a Vincenzo Buccheri[11], è un compito che esula dalla portata limitata di questo studio.
Date le circostanze, l'unico approccio possibile non può che essere *tangenziale*. Ovvero, partire dalle particolarità e dalle idiosincrasie di un singolo testo per cercare di dedurne e astrarne tratti caratterizzanti che possano esemplificare una realtà più vasta. Meglio ancora, poi, se il testo esaminato è un'opera decisamente marginale e senza manifeste pretese di riflessione teorica e intellettuale. Si potrà verificare, in questo caso, come certe istanze e certi atteggiamenti siano talmente presenti nell'atmosfera culturale contemporanea da circolare, magari in maniera inconsapevole e non meditata, anche nelle produzioni commerciali di più ampio e facile consumo.
Il testo in questione è *Una notte al museo* (*Night at the Museum*, Shawn Levy, 2006), uno dei *blockbuster* di più grande successo della stagione natalizia americana 2006. E i tratti di postmodernità che è possibile rinvenire al suo interno sono soprattutto due: la dimensione metacinematografica e la componente antistorica.
Sia chiaro sin da subito che, durante l'analisi, sarà messo da parte qualunque giudizio di valore estetico sull'oggetto esaminato, anche perché del tutto irrilevante ai fini della prospettiva scelta. Che il film di Shaw Levy sia poca cosa, infatti, è faccenda parecchio scontata, talmente autoevidente che non vale a nulla elencarne le mostruose deficienze e le trovate deficienti (principalmente tutte imputabili al regista Levy, totalmente privo di verve, creatività e gusto estetico, che l'anno precedente aveva già fatto scempio del mito della *Pantera rosa*). Neanche la bravura di Ben Stiller (attore oltremodo sottostimato) e dei suoi comprimari (su tutti Owen Wilson in una deliziosa "particina-ina-ina") riesce a salvare una narrazione costituzionalmente fiacca, che non risparmia agli spettatori neppure l'*edutainment* forzato e la sdolcineria familiare più conservatrice.
Ma tutto ciò è, almeno da un certo punto di vista, irrilevante. Serve solo a confermare come anche un prodotto che non possa dirsi certamente riuscito, riesca a manifestare, a un livello sintomatico e vorrei dire quasi subcosciente, una serie di tendenze del cinema, e soprattutto del *blockbuster*, contemporaneo.

Il Museo metacinematografico[12]

Vista l'apparente inconsistenza del film, non stupisce che *Una notte al museo* non sia stato oggetto di nessuno studio di tipo critico. Anzi, a voler essere precisi, si dovrebbe più giustamente dire che l'ultima fatica di Levy è stata totalmente ignorata dalle riviste specializzate. La maggior parte delle testate non si sono nemmeno premurate di recensire il film. Le uniche eccezioni sono costituite da un breve trafiletto intristito di Antoine Thirion nei *Cahiers du Cinéma*[13], dal pezzo sarcastico e pungente di Andrew Osmond su *Sight & Sound*[14] e da un'interessante riflessione sull'"approssimazione e la genericità del sapere storiografico" di Alessandro Bertani per *Cineforum*[15].
Un discorso a parte merita la critica quotidianista, che ha coperto ampiamente *Una notte al museo*, ma si è limitata prevalentemente a liquidarlo come un "filmetto ultra convenzionale, tutto ovvio e privo di una minima sorpresa"[16], rivolto prevalentemente a un *target* di età scolare, e a lodarne al più l'intento didattico o i propositi di riconciliazione familiare. L'unico a tentare un'analisi più approfondita è stato Paolo Mereghetti[17], che si è focalizzato sul valore dell'*exemplum* paterno come ossessione pedagogica della cultura americana, connessa però sempre con la sfera del successo economico e professionale.

Comunque stiano le cose, stupisce che nessuno dei critici e dei recensori si sia soffermato sulla forte componente riflessiva che riecheggia per tutto il film di Shawn Levy. È fuor di dubbio, infatti, che *Una notte al museo* sia (anche) una gigantesca e baracconesca metafora metacinematografica[18].
Ogni attrazione del museo appare come uno specifico archetipo dei generi spettacolari della Hollywood classica (a partire, appunto, dai cosiddetti *spectaculars* degli anni Cinquanta), che prendono vita durante la notte (ovvero quando "cala il buio in sala").
L'immagine che inaugura il film è emblematica: la facciata del museo di storia naturale è inquadrata in maniera prospettica e scintilla proprio come i loghi storici delle *major*, in particolare quello della Twenty Century Fox che gli spettatori hanno avuto modo di vedere appena qualche secondo prima. Si tratta di un vero e proprio titolo diegetico di secondo grado: serve ad annunciare al pubblico che "il film nel film" sta per cominciare.
Le portentose virtù magiche del museo fanno letteralmente "resuscitare" vecchi filoni cinematografici, alcuni ormai abbandonati o in declino: western (il diorama dei cowboy), kolossal e peplum (le miniature dell'esercito romano), affresco storico (Cristoforo Colombo e Gengis Khan) e storico-patriottico (Teddy Roosvelt e Sacajawea), horror classico (la mummia), esotico (la giungla africana con leoni e scimmietta, la testa dell'isola di Pasqua)[19] e *big monster movie* (il mammut e lo scheletro di T-Rex, che è naturalmente anche un omaggio diretto al primo *blockbuster* dell'era digitale: *Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993)[20].
Il fatto, poi, che due generi "spaziosi" e grandiosi come western e kolossal, all'epoca del Cinemascope i più apprezzati e diffusi, siano adesso rimpiccioliti e ridotti all'impotenza è senz'altro un'intuizione brillante (anche se i due "soldatini" dimostreranno nel corso del film di essere particolarmente resistenti e alla fine esclameranno: "Non ci si libera di noi tanto facilmente!").
Come se non bastasse, a svolgere una funzione quasi testamentaria, figurano perfino vere e proprie "testimonianze viventi" di quell'epoca, quali il terzetto d'attori composto da Dick Van Dyke ("invecchiare non è divertente", dichiara inequivocabilmente), Bill Cobbs, e l'*highlander* Mickey Rooney (classe 1920).
Ecco che forse anche il fastidioso messaggio educativo, il "più si sa del passato, più si sa del futuro", acquista una connotazione di stampo autoriflessivo.
La Hollywood di oggi, per uscire dalla crisi identitaria e creativa che la perseguita, dovrebbe volgersi ai fasti del passato, tentando di rinnovarli e "rivivificarli".
Ma, a ben guardare, i personaggi che popolano il film rimangono costituzionalmente manichini, spettri del passato, "mummie da museo" appunto, che bisticciano tra loro per tutto il tempo e non sanno organizzare le proprie azioni in maniera coerente. Sono solo suggestioni senza vita, ormai incapaci di emozionare lo smaliziato spettatore contemporaneo: il museo di storia naturale, infatti, è sull'orlo del fallimento perché le nuove generazioni preferiscono la PlayStation agli animali imbalsamati e alle statue di cera.
Quando, di notte, questi fantasmi di celluloide tornano in vita lo fanno nell'unico modo che è ancora possibile, quello del *blockbuster* dell'era postmoderna. Tutte le attrazioni si confondono e si mescolano in un magma anarchico che disintegra le distanze spazio-temporali e rende semplicemente priva di senso la nozione di coerenza.
I visitatori del museo, infatti, sono contenti solo così: ritornano a far le file alle casse soltanto dopo aver visto gli uomini primitivi uscire per strada e aver scorto sull'asfalto innevato le impronte del Tyrannosaurus Rex (esattamente come nel film di Spielberg).
Il museo *by night* di Levy diventa, insomma, uno strano microcosmo in cui si riassumono e si sincretizzano tutti i caratteri dell'attuale *high-concept movie*[21]: implosione e mescolamento dei generi, cinema delle attrazioni derivato dai parchi di divertimento o da luoghi affini, emulazione della narratività videoludica.
Ed è così che la riflessività di *Una notte al museo* non si limita soltanto al contesto cinematografico, ma si estende per un raggio mediale ben più ampio[22], che ingloba anche nuove tecnologie comunicative come Internet, la realtà virtuale e i *videogame*. Dimostrazione di come la Settima arte *flirti* sempre di più con le nuove modalità espressive del digitale, non solo come risorsa tecnica da investire nel campo degli effetti speciali, ma come linguaggio da emulare e da cui trarre ispirazione stilistica e formale.
Il personaggio interpretato da Ben Stiller, in fondo, non è altri che un *player*, termine volutamente plurisemantico, che si trova catapultato dentro un videogioco. Siccome perde le istruzioni che gli consentirebbero di vincere la partita, si documenta sul web per trovare soluzioni alternative agli enigmi da risolvere: quasi sempre indovinelli elementari, del tipo "dai l'osso al dinosauro", che rimandano alle avventure grafiche fino a qualche tempo fa molto in voga.

Una notte al museo

Il film si conclude con un'immagine fiduciosa e ottimista: il pubblico adesso va al museo di storia naturale e si diverte. Ma siamo sicuri che questo stato di cose durerà a lungo? In fin dei conti si tratta pur sempre di manichini e cadaveri imbalsamati riesumati con la forza. Hollywood dovrebbe imparare a costruirsi nuovi miti (magari copiando dai *new media*) anziché imbellettare vecchi *zombie*.

> Una notte al museo è in fondo l'ennesimo film sugli zombi, altri morti viventi (questa volta d'epoca) che risorgono ed affollano uno spazio apparentemente senza via d'uscita. Il museo diventa una trappola dove i non-morti ripetono all'infinito i propri ruoli più o meno strategici nella storia, come marionette o personaggi pirandelliani che si agitano convulsamente, che reiterano il proprio *cliché*. [...] Anche gli zombie di Romero, peraltro, mimano se stessi da vivi: inscenano la caricatura dei propri ruoli sociali in vita. Perdono l'umanità ma non perdono l'impiego, si direbbe.[23]

Oltre Joker

> La sequenza filmica che propongo ci mostra il delirante volto di Joker durante una sua incursione nello spazio della tradizione artistica e dell'esperienza educativa, i luoghi in cui gli artefatti umani si fanno monumento e la loro catalogazione ed esposizione si fa memoria e trasmissione del sapere: il museo. Il grande cinema [...] enumera una lunga gamma di emblematiche situazioni in cui i "demoni" della cultura di massa invadono e sconvolgono la razionalità sociale [...]. In molti film dunque gli spazi tradizionali del sapere (teatri, biblioteche, scuole, ecc.) vengono sconvolte da Fantasmi, Mostri, Bestie, Assassini.

Comincia così il saggio di Alberto Abruzzese "Sfigurare il moderno; Joker visita il museo", che fa da apertura al volume *L'occhio di Joker*[24]. Il sociologo delle comunicazioni di massa si riferisce a una delle scene più suggestive di *Batman* (Tim Burton, 1989), quella in cui Joker "nel pieno della sua incontenibile creatività assassina, si diverte a 'vandalizzare' le opere d'arte del museo, sculture infrante, quadri imbrattati, capolavori deturpati"[25]. Una scena davvero emblematica, che figurativizza con perfezione icastica la messa a soqquadro del senso dell'Ordine, della Storia, del Sapere razionalizzato da parte delle entità carnascialesche postmoderne.
In effetti, basta eseguire una rapida ricerca sul sito Intenet Movie Database[26] per accorgersi di come una larga fetta degli ultimi *blockbuster hi-tech* preveda almeno una scena ambientata al museo. Solo per citare alcuni titoli a partire dai più recenti: *TMNT*, il nuovo film sulle Tartarughe Ninja (Kevin Munroe, 2007), *The Fountain* (Darren Aronofsky, 2006), *Mission: Impossible III* (J.J. Abrams, 2006), *Il codice Da Vinci* (*The Da Vinci Code*, Ron Howard, 2006), *Curioso come George* (*Curious George*, Matthew O'Callaghan, 2006), *La maschera di cera* (*House of Wax*, Jaume Collet-Serra, 2005), *Il mistero dei templari* (*National Treasure*, Jon Turteltaub, 2004), *Hellboy* (Guillermo del Toro, 2004), *Scooby Doo 2: mostri scatenati* (*Scooby Doo 2: Monsters Unleashed*, Raja Gosnell, 2004). E, più indietro, ancora *La mummia* (*The Mummy*, Stephen Sommers, 1999), *La mummia: il ritorno* (*The Mummy Returns*, Stephen Sommers, 2001), *Star-*

gate (Roland Emmerich, 1994), lo stesso *Jurassic Park*. Per non parlare di film precedenti che contengono sequenze girate proprio nello stesso Museo di storia naturale di New York, come *Men in Black II* (Barry Sonnenfeld, 2002) e *Scoprendo Forrester* (*Finding Forrester*, Gus Van Sant, 2000). Si tratta indubbiamente di una presenza simbolica, che testimonia l'ossessione di un contatto diretto con il Passato, ma anche di una sua radicale rielaborazione.

La suggestiva descrizione di Alberto Abruzzese potrebbe valere anche per *Una notte al museo*, a patto di apportare alcune modifiche. Nel film di Levy, infatti, non esiste alcuna istanza irrazionale esterna deputata a sconquassare la secolare immutabilità del sapere museale. L'incantesimo che vivifica le attrazioni proviene *dall'interno*, per la precisione dalla sezione egizia, in cui si trova il magico amuleto del faraone Ahkmenrah. Non è più necessario nessun dualismo Batman-Joker, nessuna contrapposizione bipolare tra Razionalità ed Emotività, tra Ordine e Caos. Ormai anche le istituzioni tradizionali incaricate di trasmettere la conoscenza sono connaturalmente e ontologicamente postmoderne, non possono che fondersi e scombinarsi in maniera disordinata, senza il minimo criterio cronologico o filologico. Joker poteva ancora incutere paura, le bestie virtuali di *Una notte al museo* ormai fanno solo sorridere e divertire i bambini.

Del resto, si tratta di una trasformazione che stanno subendo anche gli enti museali reali, soprattutto negli Stati Uniti d'America, dove vige una gestione di tipo privato votata al profitto.

> Nati come organizzazioni il cui scopo era quello di salvaguardare la cultura e tramandare le conoscenze di una società, [i musei] hanno via via assunto funzioni sempre più ampie. [...] Al ruolo istituzionale va affiancandosi con sempre maggiore forza la concezione del museo come impresa che offre un prodotto sia culturale sia di intrattenimento. Questa nuova concezione fa del museo una istituzione che si trova a concorrere su nuovi mercati con aziende e prodotti che operano nel campo dell'*entertainment* e del tempo libero[27].

Ciò vale *in primis* per l'American Museum of Natural History di New York, che è riuscito a risanare il suo deficit economico proprio grazie alla pubblicità del film di Levy, in un perfetto cortocircuito che sovrappone inesorabilmente l'effetto mediatico all'effetto reale.

Mentre il museo come istituzione storica aveva l'obiettivo di classificare e contestualizzare il sapere (e lo faceva in una certa misura anche la vecchia Hollywood intrattenitrice, mescolando però Storia a Mito), il nuovo parco giochi *high tech* descritto dal film di Levy fa dell'ibridazione e della fusione degli opposti non razionalizzata né mediata la sua ragion d'essere. E questo è ormai l'unico modo per intrattenere i giovani visitatori (e spettatori): adottare il loro linguaggio e i loro processi cognitivi. Da una parte sviluppare un approccio ludico, interattivo, immersivo, mutuato dai nuovi media digitali. Dall'altra far propria una concezione epistemologica fondata sulla *presentificazione del tempo*.

> Per Jameson, "il postmoderno cancella la storia". Nasce, cioè, da un radicale indebolimento della nozione di storicità e si dispiega in una dimensione sincronica più che diacronica. Le categorie moderne della temporalità, della memoria e della durata subiscono un brusco declino a favore di un emergere di un eterno presente che – come ha scritto Remo Ceserani – "cancella dall'attenzione del soggetto il passato storico e il futuro, sia nella sua forma utopica sia in quella apocalittica e catastrofica". Il passato diventa così un grande serbatoio di immagini da ripescare di volta in volta con un atteggiamento nostalgico o ludico[28].

Conclusioni. Fine della Storia

In questa sede non è possibile spingersi oltre nell'indagare il concetto postmoderno di "fine della Storia" e le sue conseguenze nel campo del cinema americano[29]. L'interesse di quest'analisi era semplicemente di focalizzarsi su un *case study* rappresentativo non per la sua eccezionalità – a riguardo avevano già detto di più e meglio alcuni film-manifesto come *Jurassic Park* e *Jumanji* (Joe Johnston, 1995) –, ma proprio per il suo carattere ordinario, che implica ormai una assimilazione e routinizzazione di temi e stili riconducibili alla postmodernità anche nelle produzioni di Hollywood meno esemplari e significative.

Mi sono incentrato principalmente su due aspetti che, a mio parere, emergono in *Una notte al museo* con maggior evidenza e forza: da una parte la dimensione metalinguistica e riflessiva, dall'altra la concezione del divenire storico non come traiettoria progressiva e lineare, bensì come amalgama adimensionale e anacronica.

Ma si sarebbe potuto indagare con maggiore attenzione altri tratti caratteristici del *blockbuster* postmoderno, presenti ugualmente nel film di Shawn Levy. Si pensi, ad esempio, alla perdita di una narratività forte, di quella coerenza e coesione dell'intreccio che era tipica del cinema classico[30]. La presenza di una narrazione debole, frammentata e "modulare", su cui prevale un approccio più emotivo e immersivo, è strettamente connessa con l'emulazione dello stile dei *new media* oggi più in voga, dalle attrazioni interattive dei parchi a tema, ai videogiochi.

Una notte al museo

Più che all'American Museum of Natural History di New York, il film di Levy sembra ambientato a Disneyworld, o in un analogo *theme park* ad alta tecnologia, ricolmo di *animatronics*[31] e dispositivi di realtà virtuale[32]. Ma forse i confini tra musei e parchi di divertimento si stanno assottigliando anche nel mondo reale, e *Una notte al museo* rappresenta piuttosto uno specchio fedele delle trasformazioni in seno all'*edutainment* (americano e non solo).

Per quanto riguarda l'assimilazione di aspetti formali e tematici provenienti dall'estetica del *videogame*, si è già accennato in precedenza allo statuto del personaggio interpretato da Ben Stiller, più simile a un *avatar* virtuale che agisce in base al principio cibernetico di azione e reazione, input e output, piuttosto che a un *round character* dalla complessità narrativa.

Si pensi, ancora, alla componente intertestuale e intermediale, al citazionismo[33], all'approccio prettamente ludico e infantile, all'evocazione del magico e del meraviglioso: tutti caratteri ricorrenti del *blockbuster* contemporaneo, che non mancano naturalmente nel film di Levy.

Magari *Una notte al museo* si limita semplicemente ad assorbire acriticamente e "per contagio" istanze teoriche ed estetiche che ormai da decenni circolano nell'aria. Magari le ingloba esternamente, senza rielaborarle e svilupparle nel senso della profondità. Ma anche questo è postmoderno: le trasformazioni e gli sconvolgimenti, a volte, intaccano solo la bolla superficiale dell'immaginario.

Dite, però: cosa c'è di più sconvolgente per il nostro immaginario storico di un cowboy e un soldato dell'antica Roma che corrono insieme su un'auto sportiva[34], inseguiti da un dinosauro, da un'orda di cavernicoli e dall'esercito unno di Attila?

Roberto Castrogiovanni

Note

Il presente saggio è stato selezionato alla 27ª edizione del Premio Adelio Ferrero 2007.

1. Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello*, Milano, Bompiani, 2000, p. 5.
2. *Ibidem*, p. 15.
3. Omar Calabrese, *L'età neobarocca*, Bari, Laterza, 1987.
4. Gianni Vattimo, *La società trasparente*, Milano, Garzanti, 1989.
5. G. Canova, *op. cit.*, pp. 9-13.
6. Jean-François Lyotard, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Milano, Feltrinelli, 1981.
7. Fredric Jameson, *Il postmoderno o la logica culturale del tardo capitalismo*, Milano, Garzanti, 1989.
8. Alberto Negri, *Ludici disincanti. Forme e strategie del cinema postmoderno*, Roma, Bulzoni, 1996.
9. G. Canova, *op. cit.*
10. Laurent Jullier, *Il cinema postmoderno*, Torino, Kaplan, 2006.
11. Vincenzo Buccheri, *Sguardi sul postmoderno: il cinema contemporaneo*, Milano, ISU, 2000.
12. Lo spunto per questa riflessione è nato da una chiacchierata con Lorenzo Nacci (http://murdamoviez.blogspot.com), che desidero ringraziare.
13. "La destruction n'a aujourd'hui plus rien d'euphorique. Le dino poursouit ici toute la nuit une voiture téléguidée et, à l'aube, regagne gentiment sa niche. Le numérique a tallement retiré la joie du mouvement aux acteurs qu'on ne leur offre ici que de piteuses reconversions". Antoine Thirion, "La Nuit au musée", *Cahiers du Cinéma*, n. 620, 2007, p. 62.
14. "Despite all the computer effects on display, *Night at the Museum* is practically a museum place itself, as antiquated as the presence of Dick Van Dyke and Mickey Rooney in the cast would suggest". Cfr. Andrew Osmond, "Night at the Museum", *Sight & Sound*, n. 3, 2007, p. 66.
15. Alessandro Bertani, "Una notte al museo", *Cineforum*, n.426, marzo 2007, p. 76.
16. Paolo D'Agostini, "Una notte al museo", *La Repubblica*, 2 febbraio 2007.
17. Paolo Mereghetti, "Una notte al museo", *Il Corriere della Sera*, 2 febbraio 2007.
18. È chiaro che in questa sede si fa riferimento ai concetti di autoriflessività e metalinguismo in maniera radicalmente diversa dalle accezioni impiegate per interpretare la cinematografia moderna (e soprattutto la Nouvelle Vague). Nel cinema postmoderno la dimensione metacinematografica è del tutto esente da implicazioni di destrutturazione narrativa e di denuncia ideologica.
19. Che, fra l'altro, rimanda intertestualmente in maniera esplicita a un classico del *blockbuster* contemporaneo, *Rapa Nui* (Kevin Reynolds, 1994).
20. Va da sé che il numero di citazioni e riferimenti più o meno diretti vada ben oltre quelli che si è riusciti a elencare in questa pagina. Per fare solo un altro esempio, ad un certo punto il protagonista ascolta il tema musicale di *Rocky* (John G. Avildsen, 1976).
21. Cfr. Justin Wyatt, *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood*, Austin, University of Texas Press, 1994.
22. A. Negri, *op. cit.* p. 27, parla di "metaudiovisivo", "perché ad essere coinvolto nella riflessione meta non è solo il cinema, ma i media in generale". In questo caso si potrebbe parlare di "metavideoludico".
23. Bertani Alessandro, "Una notte al museo", *Cineforum*, n. 426, marzo 2007, p. 76.
24. Alberto Abruzzese, *L'occhio di Joker: cinema e modernità*, Roma, Carocci, 2006, p. 13.
25. *Ivi*.
26. Usando la parola chiave "museum": http://italian.imdb.com/keyword/museum/?sort=date.
27. Carlo Amenta, "I siti internet dei musei. Un'applicazione della teoria multidimensionale della comunicazione", in Stefano Martelli (a cura), *Comunicazione multidimensionale: i siti internet di istituzioni pubbliche e imprese*, Milano, Franco Angeli, 2002.
28. G. Canova, *op. cit.*, p. 12. Il testo citato è tratto da: Remo Ceserani, *Raccontare il postmoderno*, Torino, Bollati Boringhieri, 1997.
29. A riguardo cfr. Fadda Michele, "Inside and Outside of History(ies): 'ritorno ostinato delle non-immagini'?", in Franco La Polla (a cura), *The Body Vanishes. La crisi dell'identità e del soggetto nel cinema americano contemporaneo*, Torino, Lindau, 2000. Cfr. anche Franco La Polla, "Storia e fantastoria: la diversità americana" e "Fiction e realtà storica al cinema, ovvero: guardiamo la tv", in Id., *L'età dell'occhio*, Torino, 1999.
30. Cfr. David Bordwell, Janet Staiger, Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*, London, Routledge, 1988.
31. *L'animatronics* è un "sofisticato congegno comandato elettronicamente che simula i movimenti di un essere umano, di un animale o di una qualsiasi creatura ideata dai maestri degli effetti speciali". Cfr. http://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_cinematografico#A.
32. Sui *blockbuster* come parchi di divertimento cfr. Geoff King, "Ride-films and films as rides in the contemporary Hollywood cinema of attractions", *CineAction*, n. 51, 2000, pp.2-9.
33. Fra l'altro, secondo Negri, anche l'impiego della citazione concorre a una "presentificazione dell'immaginario collettivo". "Il reperto del passato viene attualizzato in un presente astorico. La dimensione dello spostamento provoca un allontanamento dal passato e paradossalmente determina una deriva della storia".
A. Negri, op. cit., p. 89.
34. Sequenza che, fra l'altro, rimanda intertestualmente allo Starsky & Hutch (Todd Phillips, 2004) della premiata coppia Stiller-Wilson.

Chi si vuole conservare si perde. Tempo e spazio barocco nel cinema di Max Ophuls

> Il barocco è un'arte del movimento e, di conseguenza, un'arte del momento, dell'istante colto nella sua instabilità transitoria, un'arte già "cinematica" che postula il fattore temporale [...].
>
> Jean Rousset[1]

> Superficiale sì, ma solo in superficie.
>
> da *Madame de...*

Il nome di Max Ophuls è stato da sempre inserito, accanto a quello di cineasti quali Sternberg, Welles, Wajda e finanche di Kubrick, all'interno di una speciale sezione dedicata ai registi definiti "barocchi".

Un'appartenenza che Ophuls non ha mai negato del tutto, pur esprimendo un certo scetticismo in merito durante una nota intervista con Rivette e Truffaut: "Per me, 'barocco' significa un'epoca in architettura, di cui mi è difficile dire quando inizia o finisce [...]. Ma non so esattamente cosa voglia dire quando viene usato per i film", e poi aggiunge, in seguito alle sollecitazioni dei suoi interlocutori: "sarebbe anche un complimento... un complimento che mi fa anche un po' paura!"[2].

In effetti, "La parola 'barocco', oltre indicare un preciso momento della storia delle arti, si configura come un termine *passe-partout*" e risulta costantemente applicata "a tutto ciò che eccede, che sfugge alla regola, e che, attraverso questo scarto, provoca stupore"[3]. Anche ogni riferimento ad un preteso barocco cinematografico non è esente da contraddizioni definitorie che altro non fanno che rendere complessa ogni riflessione in proposito.

Nell'ampia letteratura relativa al barocco, non manca chi come Eugenio D'Ors[4] ha individuato in tale carattere una costante presente in tutta la civiltà occidentale, sin dai greci, o chi, come Panofsky, propone con forza di parlare di barocco solo per le manifestazioni estetiche e sociali del XVII secolo[5]. Pur tuttavia, una serie notevole di riflessioni si sono concentrate sul barocco individuando in esso un elemento moderno per antonomasia, rintracciabile tanto in arte quanto in letteratura: José Antonio Maravall scrisse chiaramente che "occorre riconoscere nel barocco le origini della modernità"[6]. E Walter Benjamin ha posto in relazione barocco e letteratura novecentesca nel suo *Il dramma barocco tedesco*, scrivendo: "in nessun periodo [...] il sentimento artistico è stato tanto vicino alla letteratura barocca del diciassettesimo secolo, tutta intenta alla ricerca di un suo stile, quanto il sentimento artistico dei giorni nostri"[7].

Tornando ad Ophuls, Truffaut "escluse che la componente barocca del suo stile (stigma assai frequentato dalla critica) fosse il puro e semplice virtuosismo di un cineasta decorativo"[8], e in maniera altrettanto pertinente, Giorgio Tinazzi si domanda: "Ophuls autore barocco? Tutto il formulario critico che si è usato ha quasi sempre dimostrato la sua esilità; occorre pertanto uscire dalla generalità di tale definizione, cominciando con l'analizzare le ragioni di quella originale messa in scena dello spazio che è la caratteristica primaria del cinema ophulsiano"[9]. È quello che tenteremo di fare, mostrando quanto lo spazio dei film di Ophuls sia diretta emanazione del tempo, vera figura chiave dell'universo del cineasta, nonché elemento centrale del pensiero sul barocco. Ed è proprio a molta riflessione teorica sul barocco e sulla sua temporalità – in particolare nella "declinazione" benjaminiana[10] – che ricondurremo riferimenti legati al cinema ophulsiano, notando come i tratti di pertinenza vadano ben al di là della semplice vulgata cui spesso molta critica si è stancamente rifatta.

È stato notato come "Gran parte della filmografia di Ophuls è legata al passato già come ossessione dei suoi significanti feticizzabili [...]. Lo statuto della memoria e del ricordo informa e sostiene comunque la sua messa in scena, anche quando di ricordo o di memoria in senso stretto non si tratta"[11]. La complessa concezione temporale nei film ophulsiani ha spinto Deleuze ad affermare che "Le immagini di Ophuls sono dei cristalli perfetti"[12], evidenziando la loro capacità di rendere indiscernibile presente e passato, reale e immaginario, attuale e virtuale. Il filosofo ha esplicitato: "l'immagine attuale e l'immagine virtuale coesistono e si cristallizzano, entrano in un circuito che ci riporta costantemente dall'una all'alta, formano una sola e stessa 'scena' in cui i personaggi appartengono al reale e tuttavia recitano un ruolo. Tutto il reale insomma, la vita interiore, è diventata spettacolo"[13].

Così, l'immagine del suo cinema si dà in una scena *imperfettamente* presente[14], in quanto il suo concetto di tempo non è affatto cronologico e sequenziale. Lo spazio labirintico, curvo, che ricade su se stesso, è il segno della "pazzia del mondo" teorizzata dal barocco, della crisi, della rottura di ogni pretesa armonia classica. Il presupposto dell'armonia e della classicità è una vettorialità spazio-temporale: ma nei film di Ophuls non esiste alcuna vet-

torialità. Infatti, come vedremo, il tempo nel suo cinema è strettamente deleuziano, un tempo non più cronologico bensì cronico. Deleuze, che nella rappresentazione diretta del tempo rileva il segno del cinema moderno, si domanda: "Cosa si vede nel cristallo perfetto? Il tempo, ma che si è già arrotolato, arrotondato, mentre si scindeva"[15].

La compresenza dei tempi è chiara in tutto il cinema di Ophuls, come denuncia una battuta pronunciata dal *meneur de jeu* de *La Ronde* (1950): "Siamo nel passato. Io adoro il passato, è tanto più riposante del presente e tanto più sicuro dell'avvenire".

In questa frase, il riferimento alla dimensione temporale del già trascorso potrebbe apparire in contraddizione con il principio della compresenza temporale. È vero, il *meneur de jeu* prende in considerazione un solo aspetto del tempo, il passato, appunto, ma si tratta di un passato concepito come dimensione "bloccata", "cristallizzata", dunque non collocata in una vettorialità, non posta all'interno di un divenire temporale. Il passato è presente e viceversa: le due dimensioni hanno lo stesso valore[16]. Il film ophulsiano che forse più di ogni altro postula la nozione di tempo "bloccato" (soprattutto a livello diegetico) è *Letter from an Unknown Woman* (*Lettera da una sconosciuta*, 1949): qui Lisa, la protagonista, è come se vivesse un eterno presente, anche se già adulta è come se fosse sempre adolescente; e lo stesso dicasi di Stefan, l'uomo da lei amato, il quale arriva ad affermare: "Per quanto mi riguarda tutti gli orologi sono fermi". Si può sostenere che in quest'opera "è reale e presente il *flash* del passato e che le immagini di Stefan, adesso-qui, sono invece 'passato', o quanto meno appaiono come sospese nel tempo, fuori da ogni registro cronologico. Non a caso Stefan non si accorge del tempo che passa"[17].

Ovviamente, una delle figure relative al trattamento temporale da sempre elevate a stilemi chiave dell'opera ophulsiana è il *flash-back*. I suoi film ne sono apparentemente pieni, ma in realtà dubitiamo si possa correttamente parlare di *flash-back*. Affrontando *Lola Montès* (1955), Philip Colin constata che essi:

> non sono delle semplici negazioni del presente, non essendo il presente stesso che un episodio in più che collega Lola al suo passato, come le linee collegano gli uni agli altri i punti di una fuga geometrica complessa, una stella dalle innumerevoli punte, un cristallo di brina tendente al cerchio, che è proprio la figura madre del linguaggio ophulsiano. Questa gravitazione insieme centrifuga e centripeta dei personaggi e degli avvenimenti in rapporto all'eroina trova la sua espressione fisica ideale a ogni stadio della messa in scena[18].

Ha scritto Deleuze:

> *Lola Montès*, basterebbe questo film a confermare, se fosse necessario, a qual punto il *flash-back* sia un procedimento secondario, valido solo al servizio di un modo di procedere più profondo. Quel che conta infatti non è il legame tra l'attuale e miserabile presente (il circo) e l'immagine-ricordo di antichi, magnifici presenti. L'evocazione esiste, certo; ciò che rivela, più in profondità, è lo sdoppiamento del tempo, che fa passare tutti i presenti e li fa tendere verso il circo come verso il loro avvenire, ma che conserva anche tutti i passati e li mette nel circo come altrettante immagini virtuali o ricordi puri. La stessa Lola Montès prova la vertigine di questo sdoppiamento quando, ebbra e febbricitante, sta per gettarsi dall'alto del tendone nella minuscola rete che l'aspetta in basso[19].

I *flash-back*, dunque, perdono la loro connotazione abituale, che consiste nel presentare tempo passato connettendolo ad un presente di cui siamo consapevoli. In Ophuls il *flash-back*, o quel che ne resta, è la dilazione di una serie infinita di istanti presenti, la cui collocazione sulla tavola del tempo lineare non ha posizione certa. Lo stesso concetto di presente tende a scomparire: è il tempo in sé e per sé che consuma lo spazio attraverso una rappresentazione che lo svela nella sua purezza e, in fondo, nel suo cannibalismo.

Ha scritto Tinazzi:

> Ophuls arriva a radicalizzare questo tema dell'irrecuperabilità del tempo, fino a fare un film (*Lola Montès*) sulla messa in scena del ricordo, dove – come dice lo scudiero – storia e invenzione si mescolano. Accanto al ricordo c'è perciò la perdita, la vita non ricomincia più, afferma Evelyne in *Sans lendemain*, *Tutto finisce all'alba*, 1939; e la lettera della sconosciuta giungerà a destinazione solo a morte avvenuta[20].

I personaggi ophulsiani cercano in ogni modo (e con loro il regista mediante la messa in scena) di inseguire il tempo, nel tentativo di "conservarsi". Un tentativo vano, in quanto il tempo è inattingibile in quanto irrecuperabile.

I gioielli di Madame de...

Secondo l'estetica barocca, il tentativo di recuperare il tempo, di esorcizzare l'ossessione del vuoto, passa attraverso il riempimento dello spazio. Anche nei film di Ophuls assistiamo ad un riempimento eccessivo della scena: gli oggetti si moltiplicano, gli orpelli saturano stanze di palazzi e strade di città interamente costruite in studio. In *Le Plaisir* (*Il piacere*, 1952), per esempio, "il *décor* del teatro è il trionfo dell'apparenza euforica e delirante (lampadine dappertutto, disegni *déco* smerigliati su vetrate, bizzarre aperture ovoidali nelle balaustre, lucciichii cangianti delle pietrine che rivestono le colonne... il tutto volentieri sbilanciato da inquadrature oblique)"[21]. E l'intero *Madame de...* (1953), che ruota intorno a monili di ogni sorta – si pensi agli orecchini che rappresentano il *leitmotiv* narrativo, i quali altro non sono che il corrispettivo del proliferare degli aggettivi tipico del barocco, di quei "frutti della terra", per dirla con Benjamin[22] – è un mondo fatto di apparenze, un mondo di superfici, come testimonia il personaggio di Louise, frivola e superficiale, per l'appunto. È la superficialità dell'effimero, dell'epidermico, che denuncia il conflitto di una realtà inattingibile, provvisoria. Non è certo casuale che Ophuls scelga sovente come ambito dell'azione gli spazi dedicati allo spettacolo, come teatri, cabaret, sale da ballo (è una opzione che il cineasta persegue sin dai suoi inizi, si pensi a *Die verkaufte Braut* (*La sposa venduta*, 1932), tratto dall'opera di Smetana, che è un melodramma musicale con attori girovaghi). Egli, che ha riconosciuto in acrobati e clown i maestri del suo mestiere, non solo presenta il cinema sotto forma di metaspettacolo, ma più in generale sottolinea quanto il luogo dello spettacolo sia per antonomasia il luogo del provvisorio.

Il senso dell'accumulo succitato non è solo visivo, ma anche sonoro: infatti, è riscontrabile anche nelle ripetizioni, negli echi della colonna sonora, intesa sia come colonna musicale, sia come parlato e rumore (e ancora una volta *Lola Montès* eccelle in questa direzione). La ripetizione, sia essa visiva o uditiva, sancisce il vuoto: si veda in questo senso l'intero *Letter from an Unknown Woman*. Qui Lisa riprende il filo della sua intera esistenza, evocata dalla lettera inviata a Stefan. La donna torna sui luoghi dei suoi trascorsi (per esempio, Lisa adolescente si reca, poco prima della partenza che la porterà via da Vienna per molto tempo, sulle stesse scale in cui ha visto per la prima volta l'amato), e la celebre sequenza ambientata al luna park è interamente dominata dalla figura della ripetizione. I due protagonisti, infatti, salgono a bordo di un finto vagone ferroviario, sui quali finestrini scorrono le immagini di luoghi turistici famosi riprodotti grossolanamente. Terminato il primo "giro", ne domandano un altro e un altro ancora: iterazione e illusione che presagiscono il nulla a venire.

Madame de... presenta due segmenti costituiti interamente dalla riproposizione del medesimo atto: nella gioielleria dove Madame de... vende i suoi orecchini, il giovane garzone di bottega ripete più volte il movimento di discesa e salita della scala che conduce dall'ufficio del proprietario al piano di sotto e all'uscita. Più avanti, il generale André de..., nella ricerca degli orecchini che la moglie finge di aver perduti, si sposta continuamente da un palco all'altro dell'Opera, in un movimento iterato e a vuoto. Ne *La Ronde*, il segmento di raccordo tra gli episodi è spesso rappresentato dal *meneur de jeu* che fa ruotare una giostra su cui si avvicendano i protagonisti ("Je mène la ronde", dice all'inizio): Benjamin, in

Le Plaisir

Infanzia berlinese, curiosamente evoca proprio la giostra quale figura mitica della ripetizione.
Ancora, nei film di Ophuls la ripetizione segna l'ineluttabilità degli eventi: è il caso del doppio matrimonio in *La Tendre ennemie* (*La nostra compagna*, 1936); delle storie che si specchiano l'una nell'altra in *Liebelei* (*Amanti folli*, 1932); nonché, nel terzo episodio de *Le Plaisir* (intitolato *La Modèle*), della scala che vede il primo incontro dei due protagonisti, e che si ritrova anche pochi istanti prima del tentato suicidio della giovane modella[23].
Tutto nel cinema di Ophuls, come nella migliore tradizione barocca, tende a coprire, a celare non solo lo spazio vuoto, ma anche il tempo che appare morto. Il regista lo fa mediante il ricorso continuo a cerimonie, riti, come il caso dei duelli di *Liebelei*, de *La signora di tutti* (1934), e di *Letter from an Unknown Woman*: tutto al fine di celare l'immanente senso del provvisorio.
La questione della ripetizione si collega direttamente – anzi, si integra – con il tema del movimento.
Benjamin notò come l'arte barocca tenda alla "ricerca di uno stile estremamente elaborato nel linguaggio, di uno stile atto a farlo apparire all'altezza del tumulto degli eventi del mondo"[24] e come il dramma barocco si svolga nel *continuum* dello spazio.
Ophuls dichiarò: "Un spectacle... pour moi c'est le mouvement!"[25]. Affermazione confermata da quella di Lola Montès, secondo la quale "la vita *è* il movimento". Significativamente, nel suo "Baroque et esthétique du mouvement"[26] Marcel Brion, esponendo i nodi estetici del pensiero barocco, individua proprio nel movimento il principio stesso della vita: da qui l'inarrestabile mobilità dell'architettura barocca, che trasporta lo spettatore al suo interno e lo coinvolge. Nei film di Ophuls assistiamo ad una vera ossessione del movimento: "Il piano fisso gli doveva sembrare distante dalla vita, da una realtà sempre increspata e imprendibile"[27]. Tutto il suo cinema sembra potersi allegorizzare nelle sequenze dei balli che affollano i suoi film sin da *Liebelei*, *La signora di tutti* e *Werther* (1938), fino a giungere ai valzer senza fine di *Madame de...*, valzer nei quali l'osservatore si trova visivamente coinvolto e partecipe di quel "tumulto" cui si riferiva anche Benjamin.
Ma il movimento, come il tentativo stessò di riempire lo spazio, è destinato allo scacco, in quanto tenta di condurre ad una razionalizzazione impossibile. Ha scritto Fornara: "È nel perenne movimento che sta per Ophuls la verità di una condizione umana fragile e fatalmente destinata a una conclusione tragica"[28].
Anche una sola sequenza de *Le Plaisir* mostra quanto detto. Si tratta del passaggio in cui un personaggio parte alla ricerca del medico per soccorrere *la masque* (protagonista del primo e omonimo segmento del film): i suoi movimenti all'interno del Palais de la Danse, lunghi e articolati, seguiti con evoluzioni complesse della macchina da presa (per le quali Noël Burch ha parlato di "arabeschi febbrili e arbitrari")[29], finiscono per annullarsi trovandosi in definitiva al punto di partenza[30]. Più in generale, è l'intero *Le Plaisir* a confermare come ogni movimento risulti prostrato. La *ronde* ophulsiana mette in scena, attraverso il percorso circolare, la forza del movimento illusionistico: è il caso de *la masque* che si copre il viso con un mascherone di cera ogni sera per lanciarsi in sfrenati balli nel tentativo di esorcizzare la vecchiaia. Ancora una volta, dunque, un personaggio che tenta di conservarsi.
In questa direzione, tutti gli atti, i tentativi di ricostruzione delle loro vicende da parte dei protagonisti ophulsiani sono prostrati e prostranti per definizione. La circolarità del loro agire (la macchina da presa gira in tondo, circolarmente, allegorizzando visivamente l'obbligo della coazione a ripetere, e non a caso si è individuato nella forma del cerchio, nonché, in misura inferiore, della retta e della spirale, uno dei motivi ricorrenti in Ophuls: ne *La ronde* il *meneur de jeu* dichiara di "vedere" *en rond*), e il conseguente spostamento della macchina da presa che li asseconda sono il segno visivo di una danza di morte[31] che si sviluppa non solo orizzontalmente (l'uso del Cinemascope permette di lavorare proficuamente in questo senso), ma anche e significativamente in verticale: il circo, le sue piattaforme sospese, le scale fatte di corde, i trapezi, rappresentano il tentativo di possedere – seppur vanamente – in ogni direzione lo spazio. Se volessimo trovare una definizione sintetica e ad effetto per cogliere le dinamiche e la condizione esistenziale dei personaggi ophulsiani, forse la seguente può essere efficace: *non è il tempo a non bastare loro, sono loro a non bastare al tempo*.
Quanto afferma Lisa in *Letter from an Unknown Woman*: "Ho molto da dirti, e, forse, troppo poco tempo", è da rovesciarsi nel senso da noi indicato: è lei a non essere sufficiente, non il tempo. È lei "in difetto", in costante "ritardo". Significativamente, in tutto il cinema di Ophuls ricorrono battute in tale direzione. In *Sans lendemain*, Evelyne esordisce dicendo: "Mi sento mancare", e in effetti, "sembra, già dalla sua prima apparizione, una morta in vita"[32], e lo stesso si può dire anche di Lola Montès. Ha ragione Claude Beylie, quando afferma che "per gli effimeri amanti de *La Ronde* è sempre troppo presto o troppo tardi"[33]. In effetti, i personaggi ophulsiani sono sempre in una situazione di *décalage* temporale. In *Werther*, per esempio, assistiamo ad un dialogo estremamente esemplificativo: durante la sequenza del "gioco della cuccagna" nella taverna del paese, Werther e Charlotte restano soli in una stanza adiacente alla sala principale del locale. La gente in sala conterà sino a dieci, nel frattempo, loro potranno baciarsi (è questo lo scopo del "gioco"). Trascorsi i dieci secondi, i due non si sono quasi avvicinati l'uno all'altra. Dunque, Charlotte esclama: "Troppo tardi...", e Werther, stupendola, dichiara: "Neanche se fossero arrivati a venti vi avrei baciata...". Allorché lei domanda: "Perché?". "Troppo presto...", ribatte l'uomo, concludendo il dialogo e la sequenza.
Questa costante del *décalage* li condanna ad un altro tratto tipicamente barocco: la melanconia (su cui si sofferma diffusamente anche Benjamin)[34]. L'immenso amore per la vita e la percezione dell'incapacità di essere "in tempo", si declina in una melanconia che, per usare le parole di Berthomé "si nutre della morte per condurre un incitamento a vivere più intensamente"[35]. Si pensi, in questo senso, ad un intero film come *Sans lendemain*.
Il barocco, nel momento in cui nega la morte, afferma la sua ineluttabilità. Morte che aleggia ovunque nel cinema di Ophuls, e che si riconnette fatalmente al problema della concezione temporale: "La morte è [...] l'immagine cristallo virtuale e mai attuale (tempo infilmabile perché sempre in fuga, sempre scisso), è il passato del presente, è il presente reso opaco dalla virtualità di una morte che verrà o che è già venuta, è l'inizio che contiene già la sua fine"[36]. Quest'affermazione è la sintesi perfetta non solo di *Letter from an Unknown Woman* (del cui "tempo bloccato" abbiamo detto in precedenza), ma di tutto il senso dell'opera ophulsiana.
Quando Lisa dichiara: "Ora so che mai niente accade per caso. Ogni istante ha il suo peso, fino a che anche la morte appartiene al passato" non esprime solo la sua opinione e la sua condizione, ma anche quella di tutti i personaggi di Ophuls.

Il concetto di tempo non cronologico, la conseguente organizzazione spaziale tendente al riempimento della scena e al percorrimento della medesima mediante movimenti lunghi ed elaborati della macchina da presa; la provvisorietà esistenziale dei personaggi nel costatante tentativo di conservarsi, cercando di fugare l'inellutabilità della morte. Queste, in estrema sintesi, le caratteristiche del cinema di ophulsiano che abbiamo tentato di segnalare e di porre in relazione con la "questione barocca".
Crediamo di poter affermare, insieme a Berthomé, che "Barocco, Ophuls lo è senza dubbio"[37]. E crediamo di aver mostrato a quale accezione del barocco sia utile riferirsi per comprendere al meglio l'opera del cineasta. Un'opera evidentemente proteiforme (raramente tale espressione appare così pertinente), in grado di evocare non solo la propria individuale singolarità, quanto anche di parlare dell'arte in cui essa si inscrive. Infatti, ogni film di Ophuls, apparentemente "superficiale" e fatto di "apparenze", parla del cinema *tout court*, della sua natura profonda, della sua essenza: il tempo, lo spazio, il movimento. Abbiamo detto con Lola Montès che "la vita è il movimento". L'opera di Ophuls insegna come quel

movimento che noi designiamo con l'espressione "vita" sia in costante dialettica con il tempo.

"Chi si vuole conservare si perde", scrisse Todorov a proposito della lettura che Bachtin diede dei personaggi dostoevskijani[38]: i protagonisti ophulsiani, nel loro costante peregrinare per le pieghe temporali, mostrano come forse, per conservarsi, sia necessario perdersi.

Claudio Di Minno

Note

Il presente saggio è stato selezionato alla 27ª edizione del Premio Adelio Ferrero 2007.

1. Jean Rousset, *La Littérature de l'âge baroque en France*, Paris, Corti, 1954; trad. it. *La letteratura dell'età barocca in Francia*, Bologna, Il Mulino, 1985, p. 93.
2. Jacques Rivette, François Truffaut, "Intervista a Max Ophuls", *Cahiers du Cinéma*, n. 72, giugno 1957; trad. it. in Giovanni Spagnoletti (a cura di), *Il cinema di Max Ophuls*, Parma, Incontri cinematografici di Monticelli Terme, 1978, p. 19.
3. Giaime Alonge, "Il monolito e il geroglifico. Ipotesi per uno studio delle interrelazioni tra cinema e barocco a partire da *2001: Odissea nello spazio*", in Giulia Carluccio, Federica Villa (a cura di), *Il corpo del film. Scritture, contesti, stile, emozioni*, Roma, Carocci, 2006, p. 63.
4. Eugenio D'Ors, *Del barocco*, Milano, SE, 1999.
5. Erwin Panofsky, *Che cos'è il barocco*, in *Tre saggi sullo stile. Il barocco, il cinema, la Rolls-Royce*, Milano, Electa, 1996.
6. José Antonio Maravall, *La cultura del Barocco. Analisi di una struttura storica*, Bologna, Il Mulino, 1985, p. 156.
7. Walter Benjamin, *Il dramma barocco tedesco*, Torino, Einaudi, 1971, p. 39.
8. Luciano De Giusti, "Eleganza e malinconia", in Luciano De Giusti, Luca Giuliani (a cura di), *Il piacere e il disincanto nel cinema di Max Ophuls*, Milano-Pordenone, Il Castoro-Lo sguardo dei maestri, 2003, p. 9.
9. Giorgio Tinazzi, "La ricchezza della superficie", in Id. (a cura di), *Dossier Max Ophuls, La Valle dell'Eden*, n. 7, maggio-agosto 2001, p. 11.
10. Peter Von Bagh definisce *en passant* Benjamin "fratello in filosofia" di Ophuls. P. Von Bagh, "Le prigioni del moderno: celebrità, divismo, pubblicità", in L. De Giusti, L. Giuliani (a cura di), *op. cit.*, p. 125.
11. Michele Mancini, *Max Ophuls*, Firenze, La Nuova Italia, 1978, p. 12.
12. Gilles Deleuze, *L'image-temps*, Paris, Les Editions de Minuit, 1985; trad. it. *L'immagine-tempo*, Milano, Ubulibri, 1989, p. 97.
13. *Ibidem*, p. 98.
14. La felice formula è di Mancini, *op. cit.*, p. 13.
15. G. Deleuze, *op. cit.*, p. 99. Il filosofo riprende, proprio applicandole ad Ophuls, quelle suggestioni che svilupperà in *Le Pli. Leibniz et le Baroque*, Paris, Les Editions de Minuit, 1988; trad. it. *La piega. Leibniz e il barocco*, Torino, Einaudi, 1990, in cui affermerà: "Il barocco [...] non smette mai di fare pieghe" (p. 6). Definizione assai pertinente anche per il cinema ophulsiano.
16. Analogamente e a più riprese, a Benjamin è stata mossa un'obiezione similare. Ma spiega Enrico Guglielminetti: "Non che Benjamin rimpianga il bel tempo andato: presente e passato non sono l'uno migliore dell'altro. Il passato fu anch'esso presente. E come il presente attuale, quel presente-passato escluse del pari il proprio passato" (in *Walter Benjamin: tempo, ripetizione, equivocità*, Milano, Mursia, 1990, p. 23). Ne *La Ronde* il passato assume la stessa funzione che ritroviamo nel presente barocco, in quanto i tempi vengono concepiti: "come punti che giacciano su un unico piano, il quale tutti li unisce in un nesso simultaneo [...]. Il tempo non è più pensabile come semplice flusso", e ancora, "L'essenza del barocco è la contemporaneità delle sue azioni" (*Ibidem*, p. 75 e p. 85).
17. M. Mancini, *op. cit.*, p. 80.
18. Philip Colin, "D'une mise en scène baroque", in *Baroque et cinéma, Etudes cinématographiques*, n. 1-2, 1960, p. 92.
19. G. Deleuze, *op. cit.*, p. 99.
20. G. Tinazzi, "La ricchezza della superficie", cit., p. 13.
21. M. Mancini, *op. cit.*,p. 107.
22. W. Benjamin, *op. cit.*, p. 41.
23. Molti anni prima dell'apparizione di sistematiche speculazioni sull'argomento, Jacques Rivette notò come i film di Ophuls siano costituiti "dall'accumulazione di azioni secondarie, di false piste, di ripetizioni e di ritardi" (J. Rivette, "Le Masque", *Cahiers du cinéma*, n. 28, novembre 1953).
24. W. Benjamin, *op. cit.*, pp. 39-40.
25. Citato in Georges Annenkov, *Max Ophuls*, Paris, Le Terrain Vague, 1962, p. 17.
26. Contenuto in *Baroque et cinéma, Etudes cinématographiques*, cit., p. 60.
27. Bruno Fornara, *Geografia del cinema. Viaggi nella messinscena*, Milano, Bur, 2001, p. 184.
28. *Ibidem*, p. 185.
29. Noël Burch, *Praxis du cinéma*, Paris, Gallimard, 1969; trad. it. *Prassi del cinema*, Parma, Pratiche, 1980, p. 79.
30. Nelle sequenze ambientate al Palais, il *décor* e il movimento sprigionano un'energia destinata a disperdersi nella sua totale inutilità. Sul tema dello "spreco barocco" , si veda W. Benjamin, *op. cit.*, pp. 150-151.
31. Di *danse macabre* parla Jean-Pierre Berthomé nel suo *Le Plaisir*, Paris, Nathan, 1997, pp. 67-70.
32. Silvio Alovisio, "Tutto finisce all'alba. Liturgie della morte e immagini della fine nel cinema di Ophuls", in G. Tinazzi (a cura di), *Dossier Max Ophuls, La Valle dell'Eden*, cit., p. 33. Alovisio ha aggiunto, riprendendo un'espressione di Sartre, che Evelyne è "il necrologio di se stessa".
33. Claude Beylie, "De l'amour de l'art à l'art de l'amour", *L'Avant Scène Cinéma*, n. 25, aprile 1963.
34. "La parentela fra lutto e ostentazione, che il linguaggio barocco attesta in modo così grandioso [...] è uno spettacolo che può certo premiare lo sguardo attento con la scoperta dei suoi significati nascosti, ma il cui infinito ripetersi non fa che promuovere lo sconsolato dominio di un temperamento melanconico" (W. Benjamin, *op. cit.*, p. 67).
35. J.-P. Berthomé, *op. cit.*, p. 97.
36. S. Alovisio, *op. cit.*, p. 36. In una nota apparsa su *France-Soir* nel dicembre 1955, François Roche richiama la "logica dei ricordi dei malati in punto di morte" a proposito del tempo ophulsiano. È un'osservazione pregnante, nonché un'ulteriore conferma che per i personaggi di Ophuls non può esserci avvenire proprio perché presente e passato si mescolano in maniera indiscernibile.
37 J.-P. Berthomé, *op. cit.*, p. 93.
38 Tzvetan Todorov, *Mikhail Bakhtine. Le principe dialogique suivi de Ecrits du Cercle de Bakhtine*, Paris, Seuil, 1981; trad. it. *Michail Bachtin. Il principio dialogico,* Torino, Einaudi, p. 132.

Lola Montes

LXIV Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica
Venezia, 29 agosto-10 settembre 2007

Archeologie western a Venezia

Coerentemente con una timida ripresa d'interesse da parte del mercato (il remake di *Quel treno per Yuma* ad opera di James Mangold è uscito poche settimane più tardi), quest'edizione della Mostra di Venezia è stata contraddistinta da un'inedita offerta western: ben due film in concorso, senza contare le rassegne dedicate rispettivamente al western italiano e a cinque capolavori della maturità di Budd Boetticher. Un'offerta assai variegata che del genere western, fantasma che si aggira per buona parte delle produzioni cinematografiche contemporanee senza abitarle esplicitamente, restituisce un'immagine entusiastica e contraddittoria al tempo stesso. Una problematicità che si esprime innanzitutto nel rapporto che con il genere intrattengono i film inediti: da almeno venticinque anni, è come se il western si fosse dissolto in prodotti che o reinvestono le sue strutture in altri tipi di contesti e narrazioni (è stato il caso di Carpenter, per esempio), oppure utilizzano la sua iconografia all'interno di strutture melodrammatiche (*Brokeback Mountain*, Ang Lee, 2005, *Down in the Valley*, David Jacobson, 2005). In questo contesto realizzare un film esplicitamente appartenente al genere significa almeno in parte compiere un'operazione intertestuale: se non si sta già effettuando un remake, si tratta di connettersi ad una memoria cinematografica stratificata. *L'assassinio di Jesse James per mano del codardo Robert Ford* (*The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford*, Andrew Dominik, 2007), ad esempio, a fronte di una messa in scena pedantemente mimetica nei confronti della regia di Malick, si ricollega invece nella struttura ad un antecedente ben preciso, *Pat Garrett & Billy Kid* (Sam Peckinpah, 1972). L'intera vicenda, infatti, è incorniciata tra un'iniziale sequenza d'azione violenta e l'annunciato omicidio finale, in mezzo ai quali si snocciola un'interminabile attesa nella quale acquista un'importanza maggiore la configurazione passionale dei personaggi (nel film di Dominik si tratta dell'inadeguatezza alle proprie ambizioni e della paura come motori del tradimento di Ford, nonché del mal di vivere e dell'angoscia come cause della rassegnazione finale di James) piuttosto delle sue conseguenze sul piano dell'azione. Il legame tra i due film è rafforzato dai comuni problemi produttivi, in quanto anche il film di Dominik è stato interamente rimontato dalla produzione: come il suo modello, che conta tre edizioni differenti nessuna delle quali rispecchia le effettive intenzioni di Peckinpah, anche questo film sembra trasmettere alla forma l'irresolutezza dei suoi protagonisti.

Sukiyaki Western Django di Takashi Miike (come *Searchers 2.0* di Alex Cox, presente nella sezione Orizzonti) si ricollega invece al western italiano, che rilegge con la massima astrazione possibile e sotto il segno dell'ironia: si tratta di uno pseudo remake-prequel di *Django* (Sergio Corbucci, 1966) recitato in inglese da attori nipponici (persino Tarantino, unico occidentale in un ruolo minore, parla con accento orientale) e la cui trama è in realtà un pastiche di elementi derivanti da capisaldi dello spaghetti western. D'altra parte, l'approccio nostrano al genere nelle sue prime fasi era pesantemente debitore nei confronti del cinema di samurai: in questo senso l'estremo sincretismo scenografico del film, che mescola pagode e saloon e offre tramonti disegnati da teatro Kabuki, è quello contemporaneamente di una riappropriazione e del riconoscimento di una parentela. Gli elementi tematici dello spaghetti western, come quello dell'eroe che fa il doppio gioco tra due fazioni, sono poi ingigantiti nella loro evidenza, cosicché i due fronti in lotta sono identificati da divise monocrome rosse e bianche, come fossero pedine degli scacchi.

Per quanto vigorosamente rifiutato dalla maggior parte della critica presente al Lido, il film di Miike ha il merito di offrire una rilettura del suo modello molto più godibile e chiara di quanto non facesse la retrospettiva che lo ha accompagnato, quella quarta edizione della "Storia segreta del cinema italiano", curata da Giusti e Gomarasca, che sembrava voler ripercorrere i fasti della prima del 2004. Ma mentre quest'ultima era felicemente riuscita, sia nel suo intento iconoclasta (introdurre disordinatamente e rumorosamente film disparati, accomunati dalla marginalizzazione critica e dalla recente riscoperta cinefila), sia nella copertura mediatica, in questo caso ci si trova di fronte a un corpus di film che di per sé era già riuscito a mantenere una buona dose di attenzione critica: le rassegne recentemente dedicate a Leone, o al limite a Sollima, non si contano. Perciò, non si è trattato più di introdurre l'orinatoio nell'edificio museale, come è avvenuto quattro anni fa, bensì di allargare il pantheon degli autori di una stagione del cinema italiano che tutti sentono già, bene o male, di conoscere. Il problema è proprio questo: che se dal gesto di rottura si intende passare all'approfondimento di un genere, sarebbe il caso di andare oltre le forme più smaccatamente veterocinefile. E invece, a fronte di una programmazione improntata evidentemente all'accumulazione (in luogo di un catalogo della rassegna c'era infatti un dizionario curato da Giusti), le proiezioni erano precedute dalle solite interviste al regista del film (qualora ancora in vita), secondo il triste schema "presentazione-aneddoto sugli attori-aneddoto sul produttore cialtrone-sanzione positiva del cineasta autore/artigiano-pari sanzione negativa dei critici dell'epoca che non erano in grado di apprezzare". Piuttosto che le preoccupazioni cinefilo-rivalutative sarebbe stato più interessante un tentativo di ricostruzione, seppur parziale, del contesto produttivo dell'epoca, anche perché buona parte dei film non era affatto male, e si sarebbe volentieri fatto a meno di curiosità come *La taglia è tua, l'uomo lo ammazzo io* (Eduardo Mulargia, 1969), il cui effimero merito consiste nell'essere il primo film con bacio gay tra cowboy.

L'esito è stato ulteriormente inficiato dalla concomitante rassegna che presentava cinque capolavori restaurati di Boetticher, da *I tre banditi* (*The Tall T*, 1957) a *La valle dei Mohicani* (*Comanche Station*, 1960): fondati quasi tutti su di un identico nucleo narrativo, questi film fanno collidere tutti gli elementi in gioco in maniera sempre diversa, e con l'invidiabile concisione di una durata che si attesta sempre attorno ai 70 minuti. In altre parole, puntare alla rivalutazione in blocco degli esiti più diseguali del western italiano non giova granché neanche a quello stesso cinema, soprattutto se nella sala di fianco vengono presentati concorrenti di cristallina perfezione; piuttosto, si sente il bisogno di un recupero fondato su di una ricognizione sistematica del genere, e non su anacronistiche categorie autoriali in dissolvimento.

Il ritratto dell'approccio contemporaneo al western, così come traspare nel palinsesto dell'ultima edizione della Biennale Cinema, appare improntato al confusionario entusiasmo, che speriamo sfoci in successive più meditate iniziative.

Francesco Di Chiara

Trompe-l'oeil

Gli amori di Astrea e Céladon (*Les Amours d'Astrée et de Céladon*, Eric Rohmer, 2007)

Gallia, V sec. Dopo il tentato suicidio perché Astrée non lo vuole più vedere, e prima di poterla riavvicinare e riconquistare travestendosi da donna, Céladon è soccorso da una ninfa, che gli scopre indosso un medaglione col ritratto di Astrée.

Non c'è *freeze frame* o ingrandimento che tenga. Non c'è verso di sapere, tanto la corrispondenza è precisa, se il ritratto nel medaglione è una pittura assai somigliante all'originale, o una foto ritoccata per sembrare dipinta. Un nodo inestricabile, ricorda bazinianamente Pascal Bonitzer, lega *trompe-l'-oeil* e cinema: l'uno sfuma il quadro nella realtà, l'altro non potendo che costringere la realtà in un'inquadratura rende l'immagine inevitabilmente parziale, rivelandola mendace nel momento stesso in cui gli aderisce con la più strenua fedeltà. La realtà fa velo a se stessa, il cinema non ha a che fare con lei se non come pittura automatica.

È la parzialità del punto di vista ad innescare il conflitto, come spesso in Rohmer. Lei vede Céladon con una donna che in realtà frequenta solo per compiacere i genitori; pensando che facciano sul serio, lo lascia. La loro separazione è quella tra la "realtà" e la "finzione". Tra la natura nello splendore della sua apparenza, e l'alienazione primordiale da essa che è il linguaggio. Astrée è la superficie del visibile (il punto di vista), il paesaggio bucolico (il suo volto sovrimpresso alle vallate durante l'intermezzo musical), la natura "vera" che fa da sfondo al suo dolore. Céladon sta in mezzo a curatissimi giardini, a quadri e stanze (il castello della ninfa), si traveste da donna, simula un falso flirt: la "finzione".

Ma il travestimento, con cui Céladon si avvicina ad Astrée per convincerla con la verità del suo contatto fisico, è solo l'altra faccia del medaglione "iperrealista" in cui Astrée è ritratta con verosimiglianza fotografica a dir poco perturbante (meglio: fittizia) per il XVII sec. La riconciliazione è necessaria, inevitabile, strutturale. La citata dialettica bonitzeriana si prolunga all'infinito: un druido ci rivela che i due si conobbero anni prima in una cerimonia che riproduceva (come il dipinto che il druido ci mostra nel frattempo) Paride che dona la mela a Venere; ebbene, essendo questo rito rigorosamente inscenato da sole donne (Paride compreso), Céladon si travestì da ragazza per poter impersonare Paride. Insomma: il quadro (di Paride e Venere) viene inscenato nella realtà travestendo la realtà non da finzione bensì *da quello che effettivamente è*: Céladon si traveste da donna per poter indossare panni maschili, i suoi. I due piani sono metafisicamente inestricabili.

Cosa riunirà i due? Cosa farà riabbracciare realtà e finzione, natura e linguaggio? Saranno le radici stesse dell'arte rohmeriana: lo spazio, la geometria, la parola. È la parola (che nel film è, di nuovo, presa in un ibrido tra colloquialità e artificio poetico, prosa e rima, rispetto dell'opera originale e attualizzazione) a innescare la concatenazione geometrica che sbalzerà Céladon fuori dalla sua inerzia autodistruttiva. Si inanellano colloqui da Céladon alla ninfa, dalla ninfa a Leonida, da Leonida al druido, dal druido a Céladon: solo così Céladon può rivedere Astrée. Ma soprattutto lo spazio, il tempietto all'amore che il druido fa costruire, in cui Astrée si riconoscerà in un dipinto. Un tempietto di legno in mezzo ai boschi in cui mallarmeanamente *rien n'aura eu lieu que le lieu*, come sottolinea una breve, stupenda scena in cui una folla di officianti semplicemente entra dentro il tempio appena prima di una dissolvenza in nero. *Rien n'aura eu lieu que le lieu*: in effetti Rohmer qui si lascia più che mai andare alla geometria, alla scienza esatta delle traiettorie di sguardi e movimenti, incrociando (riconoscendoli come una cosa sola) senso drammaturgico e integrazione personaggio-ambiente. Dopo aver attraversato tutte le maschere artistiche (pittura, musica, poesia...) della Storia (*Perceval*, *La nobildonna e il duca*, *Agente segreto*...), ora torna alle radici stesse di essa, ovvero alla scissione tra natura e linguaggio, come già fece *La marchesa von...*, ma in modo meno sfumato, scavando più nettamente la scissione. Chiude il discorso sulle arti (e il film poi le convoca tutte) nello straordinario sermone del druido sul monoteismo che ingloba in sé il politeismo (il cinema ancora bazinianamente sintesi delle arti inseparabile dalla religione) e prosciuga tutto fino al confronto puro, frontale, tra una natura incontaminata e un gioco di linee e vettori che vi si fondono alla perfezione, come la poesia intagliata nell'albero che Céladon lascia per Astrée.

Il playboy canterino che schiamazza, saltella e corre per credersi libero, ha un bel dimenarsi: non si scappa dallo spazio. Le sue movenze scomposte e le fughe scoordinate sono re-inghiottite nella circolarità: quando scappa fuori dal tempietto, egli non scappa da nessuna parte, ma si limita a correre intorno alla pianta circolare dell'edificio. Crede di poter venir meno alla legge enunciata da Lycidas: l'amore è talmente grande che può cercare solo se stesso, l'amante vede nell'amato se stesso e specularmente si scopre amato – davanti alla semplice grandezza di quest'inversione, cambiare mille donne come il menestrello è semplicemente mancare il punto. Sarà ironicamente lui a corteggiare il suo "più simile di quanto non creda": Céladon *en travesti*.

Gli amori di Astrea e Céladon

Ma nel frattempo Astrée e Céladon si ritrovano, parlando ognuno di sé in terza persona (ancora il "discorso iperdiretto" come nei "Racconti morali" tutti costruiti sull'intrecciarsi tra la prima persona e la terza del discorso): amante e amato sfumano l'uno nell'altro (Céladon non solo si finge donna ma indossa i vestiti di Astrée), l'amore cerca eternamente se stesso.

Non c'è risposta migliore per chi accusa i vecchi grandi autori di *autoreferenzialità*.

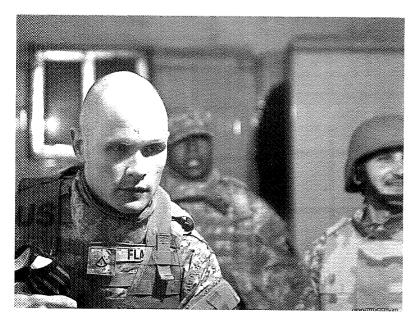
Marco Grosoli

I-Tube: un fake-reality show dalla guerra d'Iraq
Redacted (Brian De Palma, 2007)

Ad un anno dalla proiezione di *Inland Empire* (2006) di David Lynch alla mostra di Venezia, Brian De Palma ha presentato il suo ultimo lavoro, *Redacted*, sugli stessi schermi. L'accostamento di questi due eventi è apparentemente arbitrario, privo di pertinenza. Da una parte abbiamo una deriva, l'ondivaga macchina digitale di Lynch che comprime e dilata uno spazio sconnesso fra il set cinematografico e l'inconscio. Dall'altra, un'opera realizzata con "tecnica mista", che fa del disordine visivo di un diario filmato (molto vicino ad un *reality show*) il fulcro di una puntuale riflessione sulla nuova galassia *multimedievale* orbitante intorno alla guerra in Iraq.
Il film di De Palma è sì un film politico, un atto di denuncia. Che l'obiettivo dell'autore sia però la violenza perpetrata dalla macchina da guerra americana sul popolo iracheno, non cercheremo di argomentarlo, né di confutarlo. La riflessione di *Redacted* è prima di tutto quella sui media, sui supporti e, come sempre, più che mai, sul cinema. Può apparire curioso, se non paradossale, che siano stati due Autori, di una generazione la cui voce sembra non risuonare più così forte nel rumore del dibattito contemporaneo, ad aggiungere due tasselli fondamentali al percorso di assimilazione dei nuovi linguaggi nel film. Il merito di *Inland Empire*, come abbiamo già avuto occasione di rimarcare, stava nell'usare il digitale, forse per la prima volta nel cinema americano, consapevolmente e "ontologicamente". La novità di *Redacted*, sta nel mostrare del linguaggio digitale e delle sue declinazioni, i limiti, le difformità, la parzialità. *Redacted* si presenta subito come un'opera originale: diversi piani narrativi vengono sovrapposti e poi intrecciati, e al contempo differenti formati vengono alternati e amalgamati, dall'inizio alla fine, in un astutissimo gioco dialettico fra vero e falso. A succedersi sullo schermo sono in ordine sparso: un falso film-documentario francese, il cui lirismo patinato richiama direttamente un certo tipo di prodotto europeo-umanitario che potremmo vedere su *Arte*, o all'*Espace Saint-Michel* di Parigi, il video-diario di un militare americano col sogno di essere cineasta, le immagini in pellicola "oggettive" sul contesto in cui muove il conflitto, ed alcuni filmati *online* e televisivi. Due considerazioni: in primo luogo, il carattere eterogeneo di questo film, richiama da vicino le opere del primo De Palma, quello sperimentale e irriverente di *Greetings* (1968) o *Hi Mom!* (1970). In secondo luogo, la varietà di media prediletta dall'autore, perseguita con grande coerenza e distacco a fini critici e rivendicatori, ci mostra per contrasto tutta la pochezza di un certo cinema di denuncia in gran voga in America, che ha come capofila il fiacco, sempre più blando Michael Moore (si pensi a *Fahrenheit 9/11*, 2004, ma soprattutto all'ultimo *Sicko*, 2007) appiattito su un uso dei linguaggi mediatici banale, quando non addirittura compiaciuto e conformista. *Redacted* svela invece la smaccata autoconsapevolezza dell'intero baraccone americano in Medio Oriente. Se la linea narrativa principale tracciata dai personaggi risulta parallela a quella di *Vittime di Guerra* (1989), ciò che cambia è proprio la consapevolezza dei protagonisti: non vi è una reale partecipazione, cade ogni conflitto morale e primordiale, la violenza sessuale, la brutalità in sé, viene vissuta come in un *reality*. Paradosso dei paradossi: De Palma ci svela come non vi sia nulla di più finto e "spettacolare" della realtà, quando questa viene riportata sullo schermo. Al contempo, il regista ci mostra come il formato amatoriale per eccellenza, quello della realtà nuda e cruda, dei filmati sui telefonini, di quelli caricati su *YouTube*, sia il più ingannevole in assoluto.
Redigibile, plasmabile, deformabile (si pensi alla quantità di informazioni distorte piovuta in rete dall'Iraq: le false esecuzioni, le false rivendicazioni), soggettivo e parziale esattamente come la pellicola, forse ancora di più data la sua natura non foto-chimica e immateriale, il digitale gode comunque presso il pubblico di un'aura di realismo e di naturalezza, di un'oggettività raramente messa in discussione. De Palma con un colpo di mano, o meglio con un colpo d'autore, con la sua presenza immanente su tutto il film, percepibile persino in un sottile quanto spietato gusto *voyeuristico* nel filmare il *clou* della violenza sessuale, ci mostra come dietro alla macchina ci sia sempre e comunque un Autore. Un autore che sceglie, che *redige*, che omette e mostra, con compiacimento o indignazione, i dettagli di un massacro. *Redacted* è perciò, più di ogni suo predecessore, un film consapevole delle regole del gioco mediatico americano sull'oscenità del conflitto iracheno. Il film dice chiaramente quanto suggerito da Slavoj Žižek in *Welcome to the Desert of the American (sub)culture!*[1]: la teatralità delle umilianti torture inflitte dalle forze di occupazione in Iraq, non sarebbe altro che un'"iniziazione" al lato osceno della cultura americana, un "supplemento necessario" e nascosto ai valori "democratici" d'oltreoceano.

Maurizio Buquicchio

Redacted

Note

1. Slavoj Žižek, *Welcome to the Desert of the American (sub)culture! An Essay on Abu Ghraib and Related Topics*, trad. it. di Lorenzo Chiesa, Verona, Ombre Corte, 2005.

Poi comincia la polvere
Orizzonti Doc

Siamo io e te appoggiati su queste sedie
io e te su queste sedie ad aspettare...
Massimo Volume,
Il tempo scorre lungo i bordi, 1995

Il capolavoro di Hartmut Bitomsky, blasonato documentarista docente al California Institute ed attuale direttore della DFFB (Deutsche Film und Fernsehakademie Berlin), è andato in programma agli orizzonti (Doc) del Lido: *Dust* (*Staub*, 2007). Difficile ricorrere ad una scrittura "ecfrastica" per un film, scusate il paradosso, che va soprattutto *visto*. Secondo cartella stampa si tratta di uno "studio analitico della polvere". Le radiose immagini di Bitosmky, magnificamente montate, a tratti sontuose e visionarie come un Godfrey Reggio, affrontano l'infilmabile inseguendo la fascinazione di una presenza discreta quanto ineludibile, e traghettano in maniera "bachelardiana" lo spettatore attraverso le varie possibili declinazioni di un elemento che si svela nel fascio di luce che solca una stanza in penombra ed influenza il clima, l'andamento della radioattività e la salute umana.
Polvere. Dal "gatto", il grumo di polvere che si nasconde sotto il mobile, alla materia residuale che formano i soli esplodendo. La polvere che è stata consegnata al nostro corpo, ed a cui siamo destinati, tornerà a rutilare nel vuoto assoluto da cui proviene in attesa del prossimo Big Bang. Il film insegue il filo conduttore della polvere e della sua onnipresenza mostrando una progressione socio-tecnologica ed antropologica attraverso vari siparietti tragicomici. Come la maniaca della pulizia che si prodiga per vivere in un ambiente completamente asettico, patetica incarnazione di una fatica di Sisifo rivolta contro agenti elementari destinati a sopraffare l'effimera solerzia umana. Seguono gli studiosi della polvere che ne analizzano la composizione, ricostruiscono il passato che nella polvere lascia tracce, preservano dalla polvere l'andamento di complicati processi industriali, o impediscono a minuscoli detriti velenosi di raggiungere i polmoni dei lavoratori oppure, nel caso dei creatori di filtri per le oreficerie, impediscono ad un certo pulviscolo di raggiungere... le tasche dei lavoratori! Ci sono gli ingegneri informatici, che lavorano in stanze affondate nel puro bianco per creare il cuore interno, ossia il cervello, di un computer in un ambiente impermeabile a tutto, cioè alla polvere. Abbiamo anche, immancabilmente, l'artista della polvere che ne incastona l'arruffio in cristalli di plastica, ricavandone scara-

bocchi ibernati, veri e propri fossili di una civiltà futura...

Non a caso, sussurra la discreta voce narrante del film, questa fascinazione per la fotogenia dell'infinitesimale nasce dalla fatale passione dello sguardo del regista per i sublimi mulinelli di polvere della *Carovana dei Mormoni* (*Wagon Master*, John Ford, 1950). Filmare l'impossibile: la serpe che il vento disegna sulle Dune o l'aria satura di polvere che nella tempesta martella e devasta. Si ricordano, tramite una rigorosa ricognizione delle fonti fotografiche, i disastri dell'America rurale degli anni Trenta causati dai terribili tornado che strappavano la terra coltivabile dalla superficie appena arata dei campi. La polvere può dunque mordere o contaminare, se radioattiva. Ed allora la polvere va gestita, smaltita. Il modo con cui ce ne occupiamo descrive lo stato d'evoluzione della nostra civiltà tecnica. Difatti è la polvere a determinare il declino della macchina, è l'usura che scorre parallela all'avventura di un utensile ed il corredo luttuoso degli ambienti della società industriale che si manifesta appieno negli spazi disabitati delle sue fabbriche in disuso (mentre scorreva il film gli sovrapponevo il ricordo insistente della bellissima mostra di fotografie *Sinai Hotels* di Sabine Haubitz e Stefanie Zoche, curata da Paolo Barbaro per lo scorso Festival d'Architettura di Parma: faraonici alberghi edificati nel niente e non terminati, popolati da ombre e ghirigori disegnati dalla polvere su superfici irte di armature ferrose, sfida del convesso contro la polvere che diligentemente curva, smussa, trafora, rendendo poroso).

La polvere tende un agguato all'effigie cinematografica, aderisce alla superficie emulsionata ed unta di grasso della pellicola che scorre verso l'otturatore, come ben sa il proiezionista, offendendone la performatività e l'esultanza schermica. Diventa patina, come nelle opere d'arte a cui la patina conferisce una misteriosa ed imparagonabile grazia (tant'è vero che la statua o il dipinto ripuliti appaiono meno "veri" delle copie eventualmente derivate). Il pittore Protogene combatteva la "defigurazione" dell'opera d'arte dipingendo quattro quadri perfettamente identici uno sotto l'altro[1]. La polvere è un Protogene ben più accorto che pone un velo sulle novecentesche immagini tecniche che gli abbiamo consegnato, e vi imprime segni e cicatrici attuandone una solenne trasfigurazione, ricordandoci che niente, del visibile o del vivibile, sfugge alla polvere...

Davide Gherardi

Note

1. Manlio Brusatin, *Storia delle immagini*, Torino, Einaudi, 1989, p. 114.

Stile di famiglia

The Darjeeling Limited (Wes Anderson, 2007)

The Darjeeling Limited (2007), l'ultimo film del regista Wes Anderson, presentato alla LXIV Mostra di Venezia con un'immeritata, tiepida accoglienza, è un viaggio in un'India, se possibile, più colorata di quanto non lo sia nella realtà. I tre fratelli Whitman, allampanati, annoiati e ricchi come lo erano i fratelli Tenenbaum (*I Tenenbaum*, 2002), salgono su un treno per cercare di ritrovarsi spiritualmente sia come individui sia come fratelli. I tre non si vedono dalla morte del padre, avvenuta un anno prima. Peter (Adrien Brody) fugge dalla moglie incinta, Francis (Owen Wilson), il fratello maggiore e organizzatore del viaggio, è convalescente dopo un incidente non proprio casuale e Jack (Jason Schwartzman) ha il cuore spezzato – la sua storia è raccontata nel romantico cortometraggio-prologo del film, *Hotel Chevalier*: Jack ha trascorso gli ultimi mesi nella sfarzosa stanza di un elegante albergo parigino a leccarsi le ferite per un amore forse finito, o almeno irrimediabilmente intossicato.

Il treno, Darljeeling Limited appunto, porta simbolicamente i tre fratelli all'interno di problematiche irrisolte con il padre scomparso e con la madre, meta ultima del viaggio che assume toni surreali e mistici, divertenti e drammatici al tempo stesso.

Anderson prosegue il suo percorso all'interno di intricate dinamiche familiari e di relazioni parentali caotiche che ha inizio con l'adolescenza non comune di Max Fischer in *Rushmore* (1998), segue con la saga dei Tenenbaum e con le avventure di Steve Zissou (*Le avventure acquatiche di Steve Zissou*, *The Life Acquatic With Steve Zissou*, 2004), padre e marito incapace di assumersi ogni responsabilità. Oltre alla tematica ricorrente dei difficili rapporti parentali, il regista si è distinto, fin da *Rushomore*, per un'attenzione, quasi maniacale, al guardaroba dei suoi personaggi, agli spazi in cui si muovono, agli oggetti che li accompagnano. Ogni dettaglio diventa lo strumento per ricostruire l'identità del protagonista malinconico, stralunato e vanesio.

Il look di Margot (Gwyneth Paltrow) ne *I Tenenbaum*, un vestito a righe Lacoste e una giacca di visone di Fendi, disegnata dal regista assieme alla maison italiana, diventa il simbolo di un modo di essere, di un'attitudine a un genere musicale, letterario, filosofico che rappresenta il regista e diventa elemento di identificazione per lo spettatore. Vale lo stesso per lo stile retrò di Chas (Ben Stiller), con impeccabile tuta vintage Adidas, identica a quelle dei suoi figli.

The Darjeeling Limited

Le sneakers bianche Adidas con bande di blu acquamarina e lacci gialli modello "Zissou" indossate da Bill Murray e dalla sua ciurma in *Le Avventure Acquatiche di Steve Zissou*, hanno scatenato in rete una lunga quanto inutile ricerca da parte dei cultori del feticcio. Il modello, infatti, non è mai esistito sul mercato, ma è stato creato da Anderson esclusivamente per il film. Tanto spasmodico è stato negli ultimi anni il desiderio di possesso di quelle scarpe, che qualcuno ha pensato di pubblicare anche le istruzioni per elaborare, in maniera casalinga, un modello Adidas quanto più possibile simile all'originale "Adidas-Zissou".

Ma è proprio *The Darljeeeling Limited* ad appagare le vittime del feticcio arricchendo il già elaboratissimo tripudio di colori (si pensi alle decorazioni zoomorfe realizzate negli scomparti del treno) di una preziosa collaborazione con Marc Jacobs, designer del marchio Luis Vuitton.

Il vero e proprio viaggio spirituale per i tre fratelli comincia quando vengono banditi dal treno sul quale viaggiano a causa del loro comportamento disordinato (dipendenza da analgesici, sedativi e sciroppi per la tosse e un'inaspettata fuga del serpente velenoso acquistato da Peter). I Whitman si ritrovano improvvisamente appiedati, nel cuore dell'India, con il fardello dei loro problemi personali, e materiali; a seguirli nelle loro peregrinazioni c'è infatti un intero set di undici anacronistiche valigie (bauli, borse, borsoni e tracolle), vero simbolo familiare del passato da rielaborare, firmato Luis Vuitton. Il set è realizzato in cuoio naturale e ornato con stampe di giraffe, rinoceronti, antilopi, zebre e palme, un disegno infantile creato dal fratello del regista, Eric Anderson, già autore dei disegni per *I Tenenbaum*. Tutte le valigie sono caratterizzate dalle lettere JWL, iniziali del padre dei tre fratelli, e sono la pesante, ingombrante e inutile eredità lasciata dal genitore. Anche i completi indossati dai fratelli, in diverse tonalità di grigio e abbinati a tre colori diversi di camicie, beige per Francis, bianco per Peter e nero per Jack, sono firmati Marc Jacobs.

Lo stilista non è però l'unico autore dei costumi del film: la costumista di *The Darjeeling Limited* è infatti l'italiana Milena Canonero, già collaboratrice di Anderson ne *Le Avventure Acquatiche di Steve Zissou*, e premio Oscar per i costumi di celebri film quali *Momenti di gloria* (*Chariots of Fire*, 1981) di Hugh Hudson, *Barry Lyndon* (1975) di Stanley Kubrick e del più recente *Marie Antoinette* (2006) di Sofia Coppola. I colori delle uniformi dello staff del treno, quei toni di blu, turchese e verde acido, disegnati dalla Canonero, evocano i colori dei vagoni, ma anche i colori delle piume di pavone legate a un rituale al quali i tre Whitman si sottopongono.

L'insistenza sul dettaglio ricercato fino all'ossessione, così come la perseveranza nella tematica del conflitto interiore inserito all'interno del nucleo familiare, fanno del regista un autore considerato da molti ripetitivo. Tuttavia l'antieroe di Anderson segue un percorso in continua crescita, segnata sì da un quasi grottesco perfezionismo perlopiù griffato, ma anche da una malinconica disillusione aderente all'attitudine paranoica dell'uomo contemporaneo.

Sara Martin

XLIII Mostra Internazionale del Nuovo Cinema di Pesaro
Pesaro, 24 giugno-2 luglio 2007

Le piccole Italie nascoste nel nuovo mondo. Il cinema italoamericano contemporaneo

Nella perenne ricerca di spunti storiografici e filmografie sconosciute che ne caratterizza l'identità, il festival di Pesaro ha quest'anno operato una scelta singolare, e opportuna: quella di spostare l'attenzione su una retrospettiva puntuale e su un lavoro di ricerca originale. Si tratta di una svolta importante: sappiamo bene come Pesaro abbia nel suo DNA il rapporto, consustanziale, con la ricerca universitaria, e come anche nel passato svariati volumi collettivi abbiano raggiunto lo status di opere miliari per la storia e la teoria del cinema. Non si può negare, tuttavia, che – per le tante cause che non c'è tempo di ribadire – negli ultimi anni la parte del leone da questo punto di vista l'abbiano fatta le retrospettive sul cinema italiano. Anche questa volta, del resto, l'opera omnia comenciniana ha ricevuto l'attenzione che meritava, con la fatica editoriale di un bel volume curato da Adriano Aprà, cui va aggiunto – da parte dello stesso studioso – un altro libro sul Comencini critico e giornalista.
La sorpresa, tuttavia, spetta proprio a *Quei bravi ragazzi*, sezione della Mostra dedicata al cinema italoamericano contemporaneo. Composta da film in gran parte provenienti dall'alveo degli indipendenti, quando non degli ultraindipendenti, la scelta filmografica ha potuto illustrare alcuni dei temi più importanti e caratterizzanti; essi sono poi stati sviluppati all'interno di una caotica ma esuberante tavola rotonda, e soprattutto depositati a futura memoria nel volume di cui vorremmo qui parlare: *Quei bravi ragazzi. Il cinema italoamericano contemporaneo*, curato da Giuliana Muscio e Giovanni Spagnoletti (Venezia, Marsilio, 2007). Si tratta di un approdo scientifico davvero serio e lodevole, dove – grazie alla lungimiranza dei curatori – non si è confinato il cinema a se stesso e alle sue dinamiche linguistico/autoriali (approccio, come noto, poco apprezzato dalla curatrice), ma lo si è messo in relazione con la storia dell'emigrazione italiana in America, con le forme del teatro e dello spettacolo dei nostri connazionali d'oltreoceano, e con la televisione seriale. Da Farfariello ai Sopranos, il libro non finisce per fortuna con l'essere un lungo elenco di luoghi e emergenze della cultura italiana in America, indagando anzi i crocevia artistici, le figure di maggior o minor importanza locale, i rapporti con le fasi dell'emigrazione. Muscio, nell'introduzione, ne individua cinque, ognuno dei quali analizzabile attraverso i prodotti artistici e cinematografici d'epoca. Per noi studiosi di cinema un po' impreparati, tutta questa parte, così come la sezione dedicata alla storia (e affidata a fior di studiosi statunitensi), rappresenta uno spunto di riflessione inedito, a cominciare dalla specificità dell'immigrato italiano in America, che soffre del razzismo degli italiani (in partenza, in quanto meridionale) e dei bianchi Wasp (in arrivo), secondo i metodi di selezione razziale narrati anche da Emanuele Crialese in *Nuovomondo* (2006). Sarà per questo che – a parte gli Auteurs anni Settanta – assai poca bibliografia esiste in Italia su questi artisti, e che gli stessi curatori hanno affidato molti dei saggi presenti nel volume a ricercatori americani. Tra i temi trattati, i pregiudizi anti-italiani (Franzina, Luconi), gli scrittori italo-americani (Pettener), il teatro degli immigrati (Aleandri); o ancora: la New Hollywood tra nostalgia e tramonto etnico (Casillo, Mancino, Zagarrio), l'identità di genere (Camaiti Hostert, De Stefano), un intelligente saggio sul ciclo di *Rocky* (Reich) e persino approfondimenti su musica, cibo e altri mezzi di espressione. Chiude il volume una ricca anagrafe del cinema italoamericano contemporaneo (Spera).
Tornando a quanto si diceva, non era facile immaginare la quantità di scavi e di ricognizioni ancora da compiere intorno al cinema italoamericano prima di questo appuntamento. Il volume, per fortuna, resterà, impedendo così che – finita la rassegna pesarese – ci si dimentichi del grande lavoro svolto. Ciò serva anche come spunto di riflessione intorno al ruolo che il sapere cinematografico prodotto dalla ricerca universitaria è capace di rivestire. Forse molti altri festival potrebbero giovarsene se solo abbandonassero lo spirito anti-accademico e squisitamente mediatico che li contraddistingue, in una delle annate più povere di idee festivaliere che si ricordano da anni.

Roy Menarini

Quei bravi ragazzi
Il cinema italoamericano contemporaneo
a cura di Giuliana Muscio e Giovanni Spagnoletti

XXI Il Cinema Ritrovato 2007
Bologna, 30 giugno-7 luglio 2007

"Dio ti vede, Stalin no". Intervista a Tatti Sanguineti

La comunicazione politica in Italia attraverso il cinema. I film dei comitati civici (1948-1953)

In questi giorni lei ha presentato a Il Cinema Ritrovato *una rassegna di film prodotti dai comitati civici e provenienti dagli archivi della Fondazione Ugo Spirito e dell'Istituto Paolo V: sono film molto rari, di cui non si ha alcuna notizia, appartengono a una sorta di "fuori orario" della visione e della comunicazione politica, per questo mi incuriosisce, innanzitutto, capire com'è nata in lei la curiosità verso tali opere, cosa ha determinato il suo incontro con questo materiale audiovisivo, insomma da dove è nata questa ricerca?*

L'avventura della ricerca dei "comitati civici" è cominciata dalla semplice constatazione che questi film erano dei film perduti, rimossi, dimenticati... Vedendoli è facile capirne il perché: sono film di una grande virulenza ideologica, sono film epocali, molto contestuali, duri, tosti... Oltre a tale motivo un passo fondamentale per questo mio interesse è stata la stima e l'amicizia di Turi Vasile. Turi Vasile è stato uno dei più importanti produttori di area cattolica, ha fatto molti film: come regista ha girato *Gambe d'oro* (1958) con Totò, mentre come produttore ha realizzato film significativi quali *Roma* (1972) di Federico Fellini, *I vinti* (1952) di Michelangelo Antonioni, *Io la conoscevo bene* (1965) di Antonio Pietrangeli e altri. Vasile è stato il cervello di questi comitati civici, è un uomo di immensurabile intelligenza, di grande spregiudicatezza e fantasia: con Leo Longanesi ha inventato quel famoso manifesto dove si vedono due conigli con sotto scritto "essi non votano", e un altro manifesto dove c'è scritto "nell'urna Dio ti vede, Stalin no", slogan terribile ma geniale. Questi film dei comitati civici sono scanditi in diverse epoche e servono ad affrontare delle battaglie contingenti, dei tornanti della vita politico-elettorale-parlamentare italiana. Sono caratterizzati dal fatto di essere prodotti da una piccola squadra composta da Turi Vasile e Marcello Baldi e sono dei film spesso di montaggio, di repertorio: c'è un insieme di *footage*, di trovate, di grammatica quasi elementare, di una forza comunicativa stupenda e terribile.
Ho cominciato a cercarli e qualcuno che ha avuto modo di vederli ha detto che sono degli incubi. È vero, questi film, visti oggi, in un momento in cui c'è una recrudescenza, un ritorno del conflitto tra la cultura laica e quella cattolica, possono apparire come delle immagini che ritornano, come un *revenant* inatteso che ci visita di notte.

Com'è noto, quelli in questione furono anni molto difficili, si votò per eleggere il primo Parlamento dell'Italia Repubblicana e questo fece accendere un'ardente campagna elettorale. Si venne a creare una lotta murale a colpi di manifesti, il più delle volte attaccati sopra a quelli delle parti antagoniste: ai tempi, infatti, non vigevano alcune leggi in tutela degli spazi d'affissione.
Mi chiedo, allora, che canali di diffusione sfruttavano questi documenti audiovisivi che lei presenta in occasione de Il Cinema Ritrovato*? La comunicazione politica di fine anni Quaranta, non regolamentata da precetti che ne tutelassero l'equità informativa, aveva difficoltà di circolazione?*

I comitati civici nascono come una struttura totalmente autarchica, autogestita, che impara a diffidare del mondo dello Stato, perché questo mondo è inquinato, popolato, abitato dai comunisti. In Italia la presenza dei militanti comunisti è diffusissima e l'organizzazione dei comitati civici impara a fare da sé, a diffidare, a usare canali alternativi, scoprendo che il materiale pubblicitario, i manifesti, i volantini inviati tramite le poste italiane rischiavano di non arrivare a destinazione.
Ecco perché imparano a servirsi di mezzi propri, a camuffarsi, a nascondersi, a truccare le carte. È anche attraverso questo tipo di trucchi, di prudenze di capacità di agire in autonomia che furono vinte le elezioni del 1948.

La comunicazione politica di quegli anni era prevalentemente articolata su slogan cartacei o radiofonici, a cui si aggiunsero quelli dei manifesti infissi sui muri della città, che implicavano una ricezione in un certo senso passiva e quasi casuale del passante che si trovava, senza volerlo, di fronte alle locandine. Per quanto riguarda invece la fruizione dei video di propaganda essi erano pensati per un certo tipo di pubblico? Dove venivano proiettati?

Questi film vengono fatti per essere mostrati prima e dopo i comizi, fanno parte di quel piccolo campo turrito e protetto costituito dagli spazi elettorali. Il luogo a cui sono destinati è quello del palco dell'oratore: i film vengono proiettati a ridosso dei comizi, sono materiali di accompagnamento da mostrare nelle sezioni dei democristiani, sono dei documenti che "vanno assieme", che parlano prima e dopo il comiziante, che spiegano, aggiungono, convincono, che hanno la forza seduttiva, quella tipica delle immagini, delle

attrazioni, del montaggio, dell'*exemplum*, della forza di captazione del cinematografo.

In un'intervista da lei realizzata Turi Vasile diceva: "eravamo tutti seguaci di Méliès e non certamente di Lumière. I nostri manifesti sono tutti basati sull'immaginario". È una dichiarazione che rivela una precisa presa di posizione.

Uno degli slogan di Turi Vasile era proprio che il cinema deve rifarsi non tanto all'evidenza del fatto reale, ma all'evocazione fantastica, al trucco, alla testa tagliata: tutte caratteristiche esaltate da Méliès. I civici si servono di questo tipo di "trucchistica" da pionieri, un po' elementare, un po' semplicioна, d'altra parte la Democrazia Cristiana era consapevole che nel 1947-48 il pubblico era costituito da una buona percentuale di analfabeti che si bevono tutto quello che viene detto loro e che costituiscono una frangia, uno zoccolo, una gleba di uomini semplici che hanno bisogno della forza delle immagini. Ecco perché questi film erano accompagnati da un corredo di immagini, di cartelloni pubblicitari, di carte disegnate da Jacovitti, in cui baffone Stalin veniva ritratto con mille vezzi, con scherzi, con trucchi grafici, con un arsenale di trovate fantastiche.

Lo slogan di cui parlavamo prima era dichiarato esplicitamente già nel '48 da Vasile come una sorta di poetica interna alla propaganda, di filosofia della comunicazione o è una definizione che lui ha dato a posteriori rivedendo oggi quei lavori?

Fa parte della filosofia dell'intelligenza di questo corregionale di Pirandello: Turi Vasile ritiene, appunto, che il cinema sia fatto per far ridere e piangere, che il cinema sia qualcosa che deve agire sul cervello, sulla fantasia. Fa parte della sua politica programmatica, della sua teoria del cinema.

Ma questa dichiarazione, che trovo particolarmente sottile, non potrebbe togliere attendibilità e credibilità agli intenti della DC, proponendo l'informazione come un'arte suggestivamente immaginativa? In un certo senso, schierandosi dalla parte di Méliès, non si finisce per dichiarare proprio quello che i democristiani criticano ai comunisti? In Strategia della menzogna *si denuncia la retorica di sinistra fatta di furbi agitatori menzogneri da smascherare e utili idioti da redimere, eppure gli stessi fautori dei comitati civici si servono dei trucchi (falsità-manipolazioni) per costruire le loro verità. Mi sembra un po' un controsenso, senza scendere nella semantica dei trucchi.*

Loro pensano che il cinema di propaganda debba testarsi sulla base di documenti di realtà. L'ontologia realistica-fenomenologica del cinema è fuori discussione, ma a sorpresa bisogna immettere questo quoziente, questa zona, questa area di fantasia, di gioco delle carte.

Cosa fa sì che questi materiali siano destinati a sparire? L'aurea cinematografica qui viene relegata a un circuito specifico.

Il cinema elettorale, il cinema di propaganda è come lo yogurt, ha una scadenza stampigliata sopra. È un cinema deperibile che il giorno dopo che si è votato non serve più perché passata la festa viene gabbato il santo e comincia un altro momento, per cui ci vogliono altri strumenti, discorsi, immagini, fantasie, cinegiornali.

A che stato è la sua ricerca sui film dei comitati civici?

Ne abbiamo trovati 24 su 27: sono una catena di film dispersa, ne abbiamo trovati alcuni a casa di componenti della DC, di personaggi storici che furono coinvolti in questo piano di riparazione. Attraverso una ricerca non semplice perché questi film sono un po' come degli avi dismessi, dei cappotti vecchi che non si possono più indossare, fanno parte del nostro passato, sono degli incubi (c'è chi ne è fiero e chi se ne vergogna) che stiamo riscoprendo.

Abbiamo parlato della loro utilità nel 1948, ma qual è il loro destino oggi?

Nessun destino, non si può destinare nulla perché il sistema televisivo italiano è talmente precario, governato dall'imbecillità e dalla corruzione che è molto difficile pianificare la sopravvivenza del proprio lavoro, c'è un muro contro cui ci si può solo rompere la testa. Comunque, aldilà della stupidità e corruzione dominanti, questi sono film scomodi, ingombranti, sono militanti che hanno già preso e dato la loro razione di botte.
Per questo veniamo a *Il Cinema Ritrovato*, per conoscere delle persone che ci mostrino delle strade e che ci facciano vedere film mai visti.

Angelita Fiore

La musica per film. Intervista a Marco Dalpane

Quest'anno *Il Cinema Ritrovato* di Bologna ha dedicato almeno due significativi momenti alla musica per il cinema.
Il musicista Timothy Brock ha presentato le musiche composte da Chaplin al pianoforte per film come *Limelight* (1952) e provenienti da alcune registrazioni effettuate nella casa del regista. Queste, recuperate dalla Association Chaplin di Parigi, venivano adoperate per essere trascritte in partiture da utilizzare poi per le colonne sonore dei film di Chaplin. Alcune di esse sono risultate totalmente inedite e sono state tradotte in note da Brock, che ha attinto alle registrazioni anche per creare "un nuovo accompagnamento musicale per il film *A Woman in Paris*".
Al seminario "A chi serve la storia del cinema? Come sviluppare un progetto di educazione all'immagine per il pubblico più giovane", svoltosi durante il festival e dedicato agli esercenti europei[1], il direttore della Cineteca di Bologna Gian Luca Farinelli ha dedicato il suo intervento al rapporto tra musica e cinema e all'importanza dell'accompagnamento musicale per i film muti.
Abbiamo l'opportunità di parlare di questo e della musica per il cinema con Marco Dalpane[2], pianista accompagnatore per la programmazione ordinaria della Cineteca di Bologna, oltre che per il festival, nonché compositore e direttore d'orchestra di musiche per film come *Die Bergkatze* (1921) di Ernst Lubitsch, contenuto nel cofanetto *Ernst Lubitsch Collection* (6 dvd Transit Film-Murnau Stiftung), che ha vinto il premio come miglior DVD 2006/2007 all'interno del Cinema Ritrovato DVD Awards.

Qual è la differenza fra la musica che quasi quotidianamente componi per le proiezioni e la musica che hai composto, ad esempio, per il film di Lubitsch?

Nel primo caso siamo in presenza di un'improvvisazione, di una composizione istantanea che è il risultato di una serie di conoscenze acquisite come la memoria, il bagaglio di formule musicali, la tecnica dello strumento, ecc. che precipitano in musica nel momento in cui s'instaura un rapporto con le immagini.
Nel secondo caso la composizione diventa un atto più mediato, riflesso di elaborazioni successive che possono portare anche ad un allontanamento dal lessico più usuale del musicista, ad una ricerca di elementi nuovi, ad una maggiore complessità formale e ad un'articolazione più precisa. Il lavoro risulta in questo caso più lungo: per quanto riguarda *Die Bergkatze*[3] la prima stesura è durata poche settimane, con una elaborazione successiva di circa tre mesi per mettere a punto tutti i particolari.

Abbiamo assistito durante il festival alla proiezione del film greco O Magos Tis Athinas *(Achilleas Madras, 1922-1931), che comprende una serie di episodi, abbastanza scollegati tra loro, riguardanti l'irresistibile fascino sulle donne di un mago violinista. Come ti poni la prima volta di fronte ad un film come questo?*

La frammentarietà di questo film mi ha posto la questione di restituire i nessi logici che erano venuti meno a causa di un problema di conservazione. Ciò accade abbastanza spesso con i film delle origini e si presume che il musicista abbia abbastanza esperienza per decifrare tutto di un film – dal ritmo ai tempi di montaggio, dalla recitazione allo stile di un'epoca – in modo da colmare o rendere superabili

Marco Dalpane e l'Orchestra Musican nel Buio

certe difficoltà di lettura. Per questo motivo io preferisco vedere almeno una volta il film prima dell'esecuzione dal vivo. Ma spesso non è possibile farlo perché durante i festival la copia arriva a ridosso della proiezione.

Gianluca Farinelli ha dedicato il suo intervento durante il seminario per gli esercenti europei all'importanza dell'accompagnamento musicale dei film. Credi che sarebbe un modo per avvicinare il pubblico più giovane al cinema muto utilizzare i suoni di oggi nell'accompagnamento?

Per attirare i giovani verso il cinema muto credo sia necessario introdurli a ciò che stanno per vedere, parlare del film e del linguaggio cinematografico, non tanto utilizzare strumentalmente la musica per attrarli. Ciò detto, alcuni film si prestano sicuramente meglio di altri all'uso di linguaggi musicali moderni: uno fra tutti è, ad esempio, *Metropolis* (1927) di Fritz Lang, che con il suo carattere modernista e, al centro, un' idea utopica del futuro può prestarsi all'utilizzo di suoni contemporanei[4]. Il rischio è però che un *loop* elettronico imponga il suo carattere "moderno" a non importa quale film. La musica non è un linguaggio universale; tutto appartiene a un contesto. Gli accostamenti di stili lontani e diversi tra loro devono partire da una profonda consapevolezza della cultura e della storia del cinema e della musica.
Non credo quindi che sia necessario, per allargare il pubblico, accompagnare i film con sonorità popolari tra i giovani, si rischierebbe un appiattimento e forse la perdita del pubblico che ora popola i festival dedicati al cinema muto. Nella scena musicale la questione della pluralità dei linguaggi è centrale da almeno trent'anni e non può essere risolta con semplici dichiarazioni d'intenti o con una programmatica adesione a uno stile piuttosto che a un altro.

Serena Aldi

Note

1 La pubblicazione degli atti è prevista per la primavera del 2008.
2 Per ulteriori notizie si veda il sito http://www.marcodalpane.com.
3 La composizione della musica e la prima registrazione sono del 2000.
4 Lo stesso Dalpane ha composto per *Metropolis* una colonna sonora utilizzando suoni elettronici.

XII Pusan International Film Festival (PIFF)

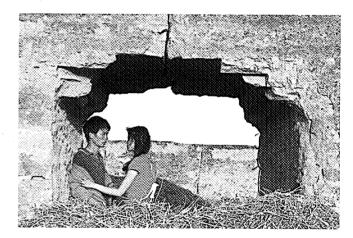
Pusan, 4-12 ottobre 2007

Asia: le nuove correnti vengono da Sud Est

Vi sono dei festival che rimangono impressi nella memoria come occasioni di un'epifania, lo svelamento di un'opera la cui eccellenza lascia varie spanne indietro tutto il resto che s'è in tal occasione visionato e che annuncia un talento così vivido che s'è già impazienti di rivisitarne le doti in film a venire. La XII edizione del Festival Internazionale di Pusan, principale vetrina cinematografica del continente asiatico, rimarrà certo memorabile per la rivelazione di un'opera di cui si sentirà ancora molto parlare nei mesi a venire, in vista del suo ingresso nel circuito festivaliero europeo ad inizio 2008 (prima tappa a gennaio in concorso all'International Film Festival Rotterdam), *Wonderful Town* (2007) di Aditya Assarat. Un film invero e quasi tautologicamente meraviglioso, costruito su una ricerca espressivo-formale intesa a captare l'atmosfera di un luogo, il suo fascino, il suo mistero, la sua minaccia ben al di là del narrativo e del verbale: la condensazione dello spirito, dell'anima di un abitato e degli spazi limitrofi attraverso suoni e immagini la cui sublime bellezza non è mero compiacimento estetico, ma tessitura di una trama d'immagini che riproduce quasi matericamente la pesante umidità dell'aria, la sonnolenta quiete di una città che ha vissuto tempi migliori e una sensualità diffusa che s'insinua tra inquadratura e inquadratura e prorompe in flutti che avviluppano allorché la camera prende a muoversi. Giustissimo che questo primo lungometraggio di un cineasta già molto apprezzato e premiato per i suoi lavori di cortometraggio e che si profila come, finalmente!, seconda grande firma di un vero cinema d'autore tailandese dopo Apichatpong Weerasethakul, abbia quindi vinto uno dei tre eguali New Currents Award della competizione per opere prime e seconde asiatiche.
Condivisibile pure la scelta del premio per *Flower in the Pocket* (2007) del cinese di Malaysia Liew Seng Tat, anch'egli già noto nel circuito festivaliero per una serie di corti che già sfoderavano l'ironia pungente e sfrontata, ma mai volgare che si ritrova in questa cronaca d'infanzia all'insegna dell'assenza parentale in parallelo alla cronaca di una paternità dimenticata che deve a sua volta sormontare un abbandono per ritrovarsi. Meno soddisfacente, seppure davvero non mal-

Flower in the Pocket

The Red Awn

Asyl

vagio, il terzo vincitore, il cinese *Life Track* (*Guedo*, 2007) di Jin Guang Hao che convince di più allorché si dilunga in una cronaca documentaria del quotidiano di un individuo nato senza braccia, mostrandoci come con destrezza sormonti con l'utilizzo dei piedi gli ostacoli ordinari della sua disabilità, ma che s'impantana in un costrutto narrativo dalla significazione pesante, con tanto d'irrisolto trauma infantile per il protagonista e affiancamento di una figura femminile, clandestina nordcoreana, sordomuta e per di più sospetta di propagare il virus della SARS! Davvero troppo se si aggiunge poi che il film paga il supporto produttivo di un altro coreano di Cina, Zhang Lu (regista di *Grain in Ear*, *Mang Zhong*, 2005, vincitore a Pusan 2006, e di *Desert Dream*, *Hyazgar*, visto in concorso a Berlino 2007) con strizzatine d'occhio stilistiche (si veda la sequenza che riproduce pedissequamente il finale di *Grain in Ear*) di congruità discutibile.
La giuria presieduta dall'iraniano Dariush Mehrjui e che includeva pure Cristian Mungiu e Lee Chang-dong ha comunque segnalato pure tre degli altri undici titoli in competizione, dando giusta e visibile conferma dell'ottima levatura della selezione e ponendo l'accento sulla vitalità e libertà d'espressione iniettate nelle cinematografie d'Asia dall'utilizzo del digitale. Per contro, la giuria Fipresci ha preferito per il suo riconoscimento un film girato in 35mm che vantava il timbro d'approvazione dell'Ufficio centrale del Cinema di Pechino, *The Red Awn* (*Hongse Kanbaiyin*, 2007) di Cai Shangjun. Niente di più inoffensivo e conservatore di un drammone ben recitato, di solida scrittura e messinscena incentrato sull'(apparentemente) impossibile riconciliazione tra padre e figlio divisi da uno strappo che supporta l'abusata dicotomia tra una campagna ricettacolo dei buoni, sani valori tradizionali cinesi ed una città meretrice ammorbata dal flusso del danaro e dalla modernizzazione-occidentalizzazione. Sconcertante, per davvero, quindi che la giuria dei critici internazionali abbia sostenuto una lavoro di levigata confezione, ma la cui proposta di cinema era la meno nuova tanto linguisticamente quanto a livello di significazione profonda di tutto il concorso. Meglio, molto meglio, le segnalazioni di merito della giuria per il vibrante *Tribu* del filippino Jim Libiran, che assembla un livido spaccato dei bassifondi di Manila attraverso i frammenti di ventiquattr'ore nella vita di un quartiere segnato dai conflitti tra gang di strada, per l'etereo *God Man Dog* (*Liu lang shen gao ren*, 2007) della taiwanese Chen Singing, che scruta la ricerca di spiritualità di un manipolo di personaggi di diversa estrazione etnica e sociale nel sincretico e spurio paesaggio religioso della Taiwan d'oggi, e per il sensibile film al femminile *Asyl* (2007) del giapponese Kumasaka Izuru.
Da segnalare in negativo sono, per contro, le nuove proposte coreane, le cui debolezze danno da pensare. *Milky Way Liberation Front* (*Eunha-haebang-jeonseon*, 2007) di Yoon Seong-ho (opera prima) e *My Song Is...* (*Na-eui Norae-neun...*, 2007) di Ahn Seul-ki (secondo film) non solo erano le due opere più sbilanciate e acerbe della competizione, ma condividevano pure un repertorio tematico – quello che fa leva su giovani che vogliono fare cinema, le loro difficoltà nel realizzare i propri film e i loro problemi di cuore – sintomatico di un ripiegamento ombelicale nelle nuovissime leve del cinema di Seoul e dintorni. Il successo interno e internazionale del nuovo cinema coreano ha fomentato una sentita cultura cinefila, tinta pure di questionabili venature di rivalsa nazionalistica, portando sempre più giovani a tentare la strada del cinema: ma questi giovani hanno qualcosa da raccontare al di là delle esperienze/peripezie proprie (o di proiezioni finzionali) nel tentativo di mettere in piedi un film o di farsi una fidanzata? Il cinema coreano dei tardi anni Novanta e d'inizio decennio ha costruito la sua grandezza su una decostruzione spesso distopica del panorama culturale e politico della Corea del Sud contemporanea; oggi, assistiamo invece ad un riflusso in debito d'osservazione/critica del reale (o, ancor peggio, di un qualsivoglia altro da sé) di cui i film di Yoon e Ahn sono solo i più recenti esempi. Che si possa definitivamente apporre la parola fine ad un'importante stagione del recente cinema mondiale?

Paolo Bertolin

XXVI Le Giornate del Cinema Muto

Pordenone, 6-13 ottobre 2007

Inedita Starevič

In esclusiva per la XXVI edizione di *Le Giornate del cinema muto*, dalla Collezione di Léona Béatrice Martin Starewitch (che conserva e restaura i film del nonno), a Pordenone si è tenuta un'inedita rassegna dell'opera di Ladislav Starevič. Grazie ad una selezione ragionata (che, sorprendentemente, propone tutte copie in 35mm), il Festival ha restituito Starevič, se non al titolo di maestro assoluto dell'animazione russa, almeno al *pantheon* dei pionieri dell'animazione su scala europea. Come i suoi contemporanei padri dell'effetto 3D (Méliès, Blackton, Cohl, de Chomon), Starevič (1882-1965) inizia, però, con un genere diverso, e cioè con i *film dal vero*. Oriundo polacco di Lituania, emigra in Russia, dove lavora come impiegato, fino al 1911, anno in cui l'impresario Chanžonkov lo assume, per sfruttarne il talento di fotografo (in specie per l'esposizione multipla) e di scenografo (addetto soprattutto ai costumi da *masquerade*). Promosso alla regia, Starevič si scopre inadatto al lavoro con l'attore. Perciò si specializza piuttosto nel film a passo uno, dove dirige coleotteri, cicale e scarabei e rane in plastilina[1], che conforma al gusto coevo, umanizzandoli e travestendoli. Nel suo laboratorio, fabbrica fino a 500 maschere (da ripresa a mezzobusto) per ciascuna bambola e filma due metri di pellicola all'ora, ammesso che nella scena appaia un unico personaggio; per i primissimi piani, trucca invece le bambole come vere e proprie attrici viventi[2]. In *La vendetta del cameraman* (*Mest' kinematografičeskogo operatora*, 1911), la cicala operatore di *pipe-show*, a tempo perso, anche pittore *bohèmienne* (con il cappello a tesa larga, tipico dei simbolisti) agita il quieto vivere di una serena coppia borghese di scarafaggi. In *Il Natale degli insetti* (*Roždestvo obitatelei lesa*, 1911), una bambola di porcellana sogna il leggendario *Ded'moroza* (alias Babbo Natale) mentre tramuta insetti in aiutanti. Di ceto poverissimo, Starevič, nel 1917, accetta il compromesso con Chanžonkov, e si trasferisce agli studi secessionisti di Jalta. Sull'onda dell'esodo bianco, nel 1920, si stabilisce infine a Parigi. Qui si apparta nella villa di Fontenais-sous-bois, con la moglie Anja (che cuce i costumi per le animazioni) e la figlia Nina (Nina Star) vera e propria attrice del periodo parigino, e la seconda figlia Irina, sua assistente, aiutante e sceneggiatrice. Saltando a piè pari gli sconvolgimenti russi del '17-'20, e isolandosi, parimenti, dall'ambiente francese (di cui non assimila la lingua, quasi abolendo la didascalia), Starevič riprende qui la sua fabbricazione di sculture lignee, articolate e ricoperte di pelle di camoscio (adattate al corpo dell'insetto o dell'animale antropomorfo). Tuttavia, pur mantenendo i tratti arcaicizzanti delle *byline* russe, Starevič immette ora nel suo repertorio nuovi personaggi: ecco che appaiono *les marionettes* (bambole di porcellana, a molla, soldatini di piombo). I corti del periodo francese testimoniano così di un originale amalgama di culture. All'interno del melodramma inscenato dalla marionetta dagli occhi di vetro (tipicamente occidentale), s'innesta lo sguardo e la mimica della scuola russa del Teatro d'Arte di Mosca. "Queste bambole hanno una testa talmente grande, che potrò mostrarle in primissimo piano. Attori siffatti possono recitare con gli occhi in modo che i loro pensieri siano chiari allo spettatore"[3].
In *Lo spaventapasseri* (*L'Épouvantail*, 1921), demoniaci mostriciattoli in plastilina (frutto di un delirio etilista in stagione di vendemmia) giocano d'azzardo con un *mužik*, cui rubano l'anima, barando tramite una complessa rete di sguardi. In questo primo periodo francese, si avvertono forti reminiscenze slave, che, a lato dei tratti più evidenti (gli scorci innevati con le isbe), rimandano sottilmente perfino agli eventi della rivoluzione russa. Così in *Le rane chiedono un re* (*Les Grenouilles qui demandent un roi*, 1922), si narra la catastrofica e sanguinosa parabola politica che investe un fantomatico regno di rane antropomorfe a partire dai moti "per la democrazia", attraverso la fase del re buono, che però è un tronco inerte, e, non governando, provoca infine l'anarchia, sedata dal "re cattivo", ossia una cicogna che divora il suo stesso popolo.

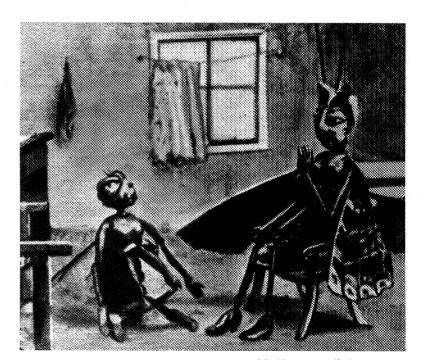
Dunja Dogo

Note

1. Natalja Nusinova, *Kogda my v Rossiju vernjomsja...*, Mosca, NIIK, 2003, p. 261.
2. Ladislav Starevič cit. in *Ibidem*, p. 262.
3. Ladislav Starevič cit. in *Ibidem*, p. 261 (traduzione mia).

L'interazione tra narrazione e spazio in un film di fine Ottocento

Una fortuita scoperta in un negozio di antiquariato, compiuta dai direttori della Lobster Films di Parigi, ha riportato alla luce, nel marzo 2007, i negativi di alcuni filmati realizzati in Medioriente attorno all'anno 1897 e, in buona parte, ispirati ad episodi della Bibbia. Alcuni di essi sono stati inseriti con il titolo di *Bible Lands Films* nel programma delle Giornate del Cinema Muto, tornato nel Teatro Verdi di Pordenone dopo gli anni del forzato esilio di Sacile.
Tra questi film ritrovati fortunosamente ce n'è uno, *Saint Joseph Repoussé de Bethleem*, che ci ha colpito particolarmente, perché solleva alcuni interrogativi sulla relazione tra cinema delle origini, narrazione e spazio. Esso, nonostante la brevità, sviluppa una narrazione lineare ed è privo di quelle attrazioni dal forte impatto visivo che costituiscono, in buona parte, il fulcro del cinema delle origini. Il rapporto di causa ed effetto che lega gli eventi rappresentati è chiaro: alcuni personaggi in cammino (evidentemente il santo del titolo ed i suoi accompagnatori) giungono di fronte al portone di una casa, bussano, il custode o proprietario apre il portone e, dopo una breve conversazione, li caccia in malo modo; i viandanti, perciò, si allontanano dalla casa riprendendo il loro cammino.
Come sviluppa la narrazione l'autore del filmato, in un periodo in cui la scansione delle inquadrature ed il montaggio sono opzioni di là da venire? Tale autore (alcuni indizi fanno pensare a Albert Kirchner, in arte Lèar) architetta una sola inquadratura *valorizzando in chiave narrativa lo spazio in profondità e lo spazio laterale*. Questo processo di accumulazione narrativa su una singola inquadratura diventerà usuale negli anni successivi, fino a quando il montaggio e quello che Noël Burch ha definito il Modo di Rappresentazione Istituzionale[1] diventeranno predominanti.
Sullo schermo scorgiamo i viandanti che dalla zona centrale dello sfondo, camminando su una strada, si avvicinano verso il primo piano: il movimento in avanti ci suggerisce il loro lungo cammino e va inscritto in quella valenza narrativa della profondità di spazio cui abbiamo accennato (si badi bene: parliamo della profondità di spazio, e non della profondità di campo). Tuttavia, un grande problema si presentò agli autori della pellicola nel momento in cui fu adottata una soluzione del genere: come indirizzare l'occhio degli spettatori verso dei personaggi che appaiono, inizialmente, in lontananza e dunque piccoli? La risposta a questa domanda ci permette di capire come tanto la scelta del luogo delle riprese quanto la disposizione degli attori al suo interno testimonino una accurata pianificazione. Sono, infatti, almeno tre i fattori che guidano il nostro occhio verso i viandanti:
la strada dove essi si muovono è rettilinea e taglia centralmente l'inquadratura;
il muro di cinta della casa verso cui i viandanti si stanno recando (la casa è posizionata nella parte sinistra dell'inquadratura) costeggia la strada, facendo sì che le linee che ne tracciano le estremità convergano verso l'area centrale dello sfondo;
un bambino collocato nell'area più vicina allo spettatore, indicativamente nella parte centrale dell'inquadratura, non essendo rivolto verso la macchina da presa e non svolgendo un'azione di rilievo, spinge la nostra attenzione altrove, con la conseguenza di dare maggiore peso visivo ai personaggi che si muovono in lontananza.
Una volta che il santo ed i suoi accompagnatori hanno risalito la strada, viene sfruttato lo spazio laterale per portare avanti la narrazione: essi si spostano prima sul lato sinistro dell'inquadratura, dove si trova il portone della casa, poi sul lato destro quando riprendono il cammino. Dato che, nello svolgimento di questi eventi, l'inquadratura non è più centrata, forse la presenza del bambino serviva anche a mantenere un bilanciamento visivo (d'altronde, la sua presenza, che sia involontaria o meno, può acquisire anche un valore concettuale, mettendo in mostra egli una quotidianità ordinaria – ed un senso di appartenenza al luogo rappresentato – che i viaggiatori, data la loro transitorietà, non possono vantare). Sottolineiamo anche che, se la memoria non ci inganna, i personaggi vengono fatti uscire di campo, evidentemente per suggerire il proseguimento del loro cammino; anche lo spazio fuori campo, quindi, sembra essere stato preso in considerazione con una finalità narrativa ben precisa.

Roberto Vezzani

Mest' kinematografičeskogo operatora

Le pellicole dei *Bible Lands Films*

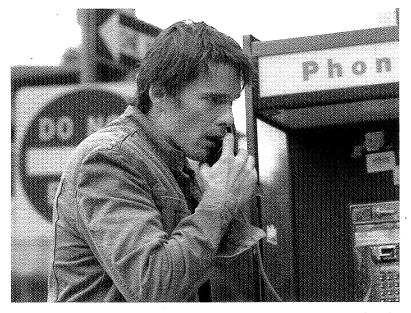
Note

1. Facciamo naturalmente riferimento a Noël Burch, *Il lucernario dell'infinito. Nascita del linguaggio cinematografico*, Parma, Pratiche Editrice, 1994.

Il Cinema – Festa Internazionale di Roma
Roma, 18-27 ottobre 2007

Riflessi in uno specchio oscuro
Onora il padre e la madre (*Before the Devil Knows You're Dead*, Sidney Lumet, 2007)

Alcune volte il cinema lo guarda, altre volte fa in modo che ci guardi. In un caso o nell'altro il Male abita le immagini dell'ultimo film di Sidney Lumet, rendendole di volta in volta irresistibili o intollerabili. *Before the Devil Knows You're Dead* si infila sotto la pelle e appanna nel ricordo gli altri film che hai visto nella stessa giornata. I festival funzionano anche così: schiacciano un film sull'altro, fanno sbiadire certe immagini e te ne imprimono altre negli occhi e nel cuore. La sera non hai quasi più voglia di vedere il film che aspettavi con ansia, il tuo buio lo hai già incontrato di giorno alla proiezione di *Before the Devil Knows You're Dead*, e ti senti satollo e appagato. Le sue immagini ti riattraversano, ritornano. La lucidità vacilla come lo sguardo drogato di Philip Seymour Hoffman e a quel punto ti perdi davvero nel buio. Una volta si sarebbe detto che stavi allargando i confini della coscienza. Ora invece senti che sei soltanto nel ventre oscuro dell'Auditorium del Festival di Roma. *Before the Devil Knows You're Dead* prende in prestito il titolo da un vecchio adagio irlandese (*May you be in heaven half an hour before the Devil knows you're dead*), che accompagna il disfacimento morale-economico di una "buona" famiglia americana e che rammenta allo spettatore che il tempo è in ogni caso dalla parte del male. Perché il tempo misura, col suo scorrere inesorabile, la dimensione del limite terreno, sancendo con forza l'inappellabile finitudine dell'essere umano contro la ciclicità eterna della condizione infernale, per cui ciò che accade a uno dei fratelli Hans è già accaduto all'altro ed è destinato ad accadere di nuovo e di nuovo. La destrutturazione temporale impiegata da Lumet, il montaggio di molteplici sguardi, che sono poi lo stesso sguardo, non sono mero mestiere. Ma procediamo con ordine. Andy e Hank sono fratelli, diversamente infelici e diversamente disperati. Per potere fare fronte a impellenti problemi finanziari – Andy ha attinto dalle casse della sua società i soldi per drogarsi e per mantenere uno stile di vita elevato, Hank è sempre in ritardo sui pagamenti degli alimenti e vorrebbe iscrivere la figlia ad un'esclusiva scuola privata – i due escogitano di rapinare la gioielleria dei genitori la mattina presto, quando in negozio c'è soltanto la commessa addetta all'apertura. Il piano approssimativo ed elementare, progettato da Andy e "assolto" da Hank, fallisce drammaticamente, innescando una spirale di violentissime e tragiche conseguenze. *Before the Devil Knows You're Dead* genera così due ore di dramma scespiriano non dichiarato, immergendo paesaggi e protagonisti in una tragedia immensa. La follia implacabile dei personaggi e della storia diegetica converge con la sua struttura: Lumet inscena in accordo a quello che inscena. Una regia che guarda e riguarda, mai stanca e remissiva nei confronti della materia. Grammatica e contenuto cortocircuitano insieme alle menti e alle azioni dei personaggi. Lumet costruisce e ricostruisce all'infinito la rapina dei fratelli Hanson attraverso i momenti che l'hanno preceduta e attraverso le ore immediatamente successive, restituendo più punti di vista e ricomponendo i pezzi senza catarsi. Lumet, come il Kubrick di *Rapina a mano armata* (*The Killing*, 1955), dirige senza partecipazione la distruzione delle illusioni dei suoi personaggi. *Before the Devil Knows You're Dead* mutua l'epica grottesca dei *Soldi Sporchi* (*A Simple Plan*, 1998) di Sam Raimi, caposaldo recente di quel genere in cui ogni azione tesa a nascondere un delitto non può che provocare una catena di conseguenze sempre peggiori. Sidney Lumet non emette un giudizio morale, limitandosi a mostrare gli avvenimenti dalla parte di ciascun personaggio, lasciando allo spettatore-giurato l'onere della sentenza e della conclusione. *Before the Devil Knows You're Dead*, che esce in Italia con il curioso titolo (si fa per dire) *Onora il padre e la madre*, come tutto il suo cinema è caratterizzato da un'abile commistione di autorialità e *mainstream*: l'uomo ancora una volta è sopraffatto da eventi più grandi di lui, *bigger than life*, come accadeva nella rapina di *Quel pomeriggio di un giorno da cani* (*Dog Day Afternoon*, 1975) o sulla *Collina del disonore* (*The Hill*, 1965). La scenografia urbana è irriconoscibile e proprio questa incoerenza spaziale è l'indizio più evidente del disorientamento dei protagonisti. La città perde la sua logica topografica per diventare specchio dell'interiorità turbata e malata del personaggio interpretato da Hoffman. Andy, più di ogni altro nel film, lascia emergere il "prima" della famiglia Hanson, che ha messo radici ed è pronto ad esplodere. La sua capacità percettiva, alterata dalla cocaina sparata direttamente in vena, intensifica l'esperienza di uno spazio labirintico e surreale su cui planare, dentro il quale muoversi quasi alleggerito dalla pesante corporeità. La figura archetipica del labirinto viene ribadita e confermata dalle scenografie: i corridoi dell'ufficio di Andy, del suo appartamento, dell'ospedale in cui madre e figlio verranno ricoverati, tracciano il percorso rituale del suo personaggio. Il labirinto è la materializzazione del luogo in cui ci si può smarrire, dove la via si frantuma e si biforca nascondendo l'inganno, è esemplificazione iconografica dell'avvenuta perdita del centro, è erranza senza direzioni. *Before the Devil Knows You're Dead* è un elogio del disordine labirintico, che scopre il valore dell'interferenza, del caso e della discontinuità. Dissipando l'ombra del diavolo e della senilità, Sidney Lumet dirige un film sull'abisso domestico come non riesce ormai alla media del cinema statunitense. Al contrario di *Mystic River*, in cui il nucleo familiare resta coeso ad ogni costo, in *Before the Devil Knows You're Dead* crolla in verticale e consuma l'esecuzione in seno alla famiglia. Il padre di Albert Finney raggiungerà il figlio al *centro* del labirinto, nel luogo sacro in cui si celebra il sacrificio. Il diavolo non ha corpo. Il diavolo, piuttosto, è *in corpo*. Nel figlio che "uccide" la madre, nel padre che soffoca il figlio. Nessuna esitazione, nessuna pausa pietosa di fronte all'amore.

Marzia Gandolfi

Onora il padre e la madre

Onora il padre e la madre

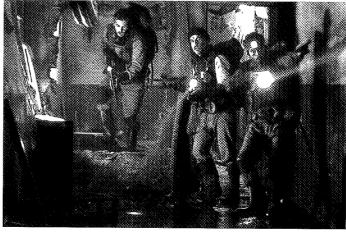
VII Science + Fiction – Festival Internazionale della Fantascienza
Trieste, 12-18 novembre 2007

Effetti speciali, mozzarelle e "cattiveria" spagnola

La Hora Fria (Elio Quiroga, 2006)
Cronocrimenes (Nacho Vigalondo, 2007)

Anche quest'anno si è tenuta, con rinnovato successo, la manifestazione dedicata all'esplorazione dei mondi del fantastico, organizzata dal centro ricerche e sperimentazioni cinematografiche del capoluogo giuliano La Cappella Underground. Il Science+Fiction festival, dal 2005 membro dell'European Fantastic Film Festivals Federation, consorzio che riunisce le principali rassegne del genere nell'UE, si è contraddistinto nella sua settima edizione per una consistente presenza di pubblico a dimostrazione dell'ormai piena maturità raggiunta dalla kermesse.
Ad aprire il palinsesto, *Metropolis* (1927) di Fritz Lang presentato, con accompagnamento musicale dal vivo, nella versione restaurata del 2001. Ma non è stato questo il solo omaggio alla produzione di genere sci-fi degli albori della cinematografia: merita, infatti, di essere citata la proiezione di un altro film muto, *Aelita* (1924) di Yakov Protazanov, considerato il primo Kolossal sovietico di fantascienza. Un'astronave conduce su Marte due intrepidi sovietici, Gusev, un soldato della Rivoluzione d'Ottobre, e l'ingegnere Los, i quali vi scoprono un mondo abitato da umanoidi tiranneggiati dalla bella regina Aelita e da un'oligarchia di anziani. Decidono, allora, di porsi alla testa del popolo del pianeta allo scopo di rovesciare la classe dominante marziana. Il film, curioso tentativo di esportare a livello interplanetario i principi della rivoluzione comunista, è stato presentato in una nuova sezione, *Marx Attacks!*, la quale prende il via proprio con questa edizione del festival e che, in occasione del cinquantenario dell'impresa dello Sputnik, inaugura un ciclo dedicato alla science fiction prodotta nei paesi dell'Europa dell'est. A comporre quella che si rivela essere una delle monografie di genere più complete mai realizzate, le pellicole recentemente presentate all'American Cinematheque di Los Angeles, in una retrospettiva intitolata *From The Tsars To The Stars: A Journey Through Russian Fantastic Cinema*, più il significativo apporto dello storico fondo di pellicole dell'Associazione Italia-URSS conservato presso la Cineteca di Bologna.
Altra sezione dedicata è *Voyage Fantastique*, che dopo l'omaggio a Jules Verne nel 2005, e la retrospettiva Nouvelle Vague e Science Fiction del 2006, si è rivolta quest'anno agli incroci tra il cinema di fantascienza francese e il mondo del fumetto, presentando film di animazione della portata de *Il pianeta selvaggio* (*La Planète sauvage*, René Laloux, 1973). Ospite d'eccezione Jean Giraud, in arte Moebius, grande artista del fumetto, coinvolto anche nella realizzazione di capolavori sci-fi come *Alien* (Ridley Scott, 1979) e *Il quinto elemento* (*Le Cinquème element*, Luc Besson, 1997).
Momento centrale della manifestazione rimane, però, la sezione Neon, in vista dell'assegnazione del premio Asteroide, destinato al miglior lungometraggio in concorso. Iniziato nel 2004 e dedicato ai talenti emergenti, nelle passate edizioni il concorso è stato ricchissimo di film a medio e basso costo, mentre quest'anno ha presentato un'ampia selezione di opere firmate da giovani registi che hanno potuto contare su budget piuttosto consistenti, sintomo, forse, di una riconquistata fiducia delle case di produzione verso il genere sci-fi. Esempi di questa nuova tendenza il noir iper-tecnologico francese *Chrysalis* (Julien Leclercq, 2007), il russo *The Sword Bearer* (*Mechenosets*, Philipp Yankovsky, 2006), il wu-xia-pian finlandese che ricostruisce su atmosfere orientali il poema epico nordico "Kalevala" *Jadesoturi* (Antti-Jussi Annida, 2006), e lo spagnolo *La Hora Fria* (2006) di Elio Quiroga, prodotto ambizioso, sebbene non pienamente riuscito, in cui i notevoli effetti speciali sono abilmente distribuiti, senza gli abusi e gli sfoggi gratuiti presenti in molte delle altre pellicole in concorso.
Nel film, otto superstiti di una generica guerra definitiva vivono rinchiusi in un labirintico complesso sotterraneo, circondati da aree contaminate abitate da esseri mutanti, ed entità di ancor più oscura provenienza che vengono a dare loro la caccia la notte, durante l'ora più fredda appunto, attratti dal calore dei corpi. Tra le necessità più elementari per la sopravvivenza e i pericoli esterni, saranno piuttosto gli odi, le rivalità e le piccole e grandi meschinità degli stessi otto a dividere il gruppo condannandolo irrevocabilmente e con esso l'umanità intera.
Nonostante questo diffuso, rinnovato interesse per l'effetto speciale delle produzioni sci-fi, la scelta del vincitore del concorso da parte della giuria è ricaduta, invece, sul film che più di tutti se ne è tenuto lontano, premiato, anzi, proprio "per la sua capacità di dimostrare che anche con un piccolo budget si possono raccontare delle storie straordinarie". Si tratta di un'altra pellicola spagnola, *Cronocrimenes* (2007) di Nacho Vigalondo, primo lungometraggio del giovane regista che nel 2005 è stato in corsa agli Oscar con il corto *7.35 de la mañana*. Héctor, nel giardino di casa, è improvvisamente attratto dalla figura di una bella ragazza in atteggiamento bizzarro. Incuriosito, si mette a cercarla, ma una volta scovatala priva di conoscenza in un bosco adiacente, si trova a fuggire a sua volta da un misterioso uomo con il viso coperto da una bendatura rosa ed armato di un paio di forbici. Nella fuga trova riparo in un misterioso laboratorio dove un giovane scienziato, interpretato dallo stesso regista, si offre di aiutarlo nascondendolo in una sorta di cisterna che, però, trasporta il protagonista in un vero e proprio incubo temporale e lo rende, di volta in volta nel suo ripetersi, un uomo peggiore, dentro e fuori. Héctor, infatti, nel disperato tentativo di tornare alla normalità, si trova a compiere azioni sempre più orribili, mentre le brutture dei suoi crimini si riflettono sul suo stesso aspetto, permettendoci di capire, nell'intrico della vicenda, quale Héctor (numero 1, 2 o 3) stiamo osservando. Più vicino al genere fantastico di certe puntate di *Ai confini della realtà* che all'ambito fantascientifico vero e proprio, il film riesce a ricreare con pochi, semplici mezzi (la futuristica macchina del tempo è, nella realtà, un'apparecchiatura per produrre mozzarelle) un'atmosfera angosciosa che conquista lo spettatore e lo trasporta assieme al protagonista, in un eterno ritorno la cui soluzione giungerà inaspettata.
Vincitrice morale del festival è stata, però, la cinematografia spagnola tutta, distintasi nel corso della manifestazione per originalità e voglia di osare, tanto da meritarsi un'intera giornata ad essa dedicata, coronata dalla proiezione notturna di *Rec* (2007) di Jaume Balagueró. Elemento comune dei film, nella loro pur notevole diversità, una dominante fatta di pessimismo ed egoismo. La "cattiveria" che li attraversa, anche se mai gratuita e sempre motivata da necessità di vario tipo, la fa da padrona, e queste pellicole, ben lungi dal farsi portatrici di qualsiasi sentimento di solidarietà, diventano le interpreti più puntuali della massima *mors tua vita mea* a fornire un ritratto impietosamente feroce della natura umana.

Laura Sangalli

Cronocrimenes

La Hora Fria

XXV Torino Film Festival

Torino, 23 novembre-1 dicembre 2007

Il cielo sopra Torino

Secondo i tabloid locali il festival non è mai andato così bene: gli albergatori sono in festa, Wim è in festa. Rutelli accorre per apporre le mani e benedire la comunità giornalistica. Sottotitolo: "palombella rosa". Tutti esultano sotto l'occhio di bue (ed anche un po' porcino) richiamato dalla presenza del patron di questa nuova edizione festivaliera: stirata, inamidata ed epurata. Torino *is calling*. L'"edizione zero", come l'hanno spericolatamente ribattezzata gli organizzatori, vorrebbe bruciare le tappe: di certo sorge da dibattute ceneri. Quest'Araba Felice, che a noi è sembrata un po' spelacchiata, si è mostrata vagamente ostile verso quei molli esteti dei cinefili, progettata così com'è se si vuole "tonicamente", ossia a godimento della cittadinza... (a chi interessa: si guardi la pregressa *querelle* sulle finalità e destinazioni della "visibilità mediatica" del festival, e del "ricambio generazionale" del suo CDA, in particolare l'articolo di Roberto Alonge "TFF e TST: Prof, Politici e Taxisti", sapido scorcio che fotografa guelfi e ghibellini della città sabauda e non solo; da cui la replica di Franco Prono: "Polemiche (sanguinose). Cultura e assessori: solo ufficiali pagatori?"[1]. La direzione ha sbandierato cifre abbaglianti su incassi ed affluenza di pubblico. Ricapitolando: un festival concepito come rassegna culturale, un collettore di film "vincenti" apparsi in altri festival. Pingue, il botteghino. Due nuove sezioni: "La zona" e "Lo stato delle cose". Meno anteprime e più prime. Tante, tante, tante conferenze stampa. E la diligenza arriva a dovuta destinazione nello scenario cultural-pop allargato voluto da Chiamparino.

A proposito di stelle di latta: mentre in quel di Petronia si facevano scintille, in montaggio parallelo "Chiampa" depurava l'assetto urbano dai cascami dell'esperienza centrosocialista. Ma nessuno ha battuto ciglio. Quella era un'altra sezione del festival: "La Zona Sgomberata". Rimanendo in tema di guastatori vado a vedermi l'ultimo restauro di Maciste. Questa volta il forzuto fascista è calato nella gabbia dei leoni[2]. Astuto Brignone. Tra-guarda pagane (di Pagano, Bartolomeo) esibizioni attraverso le sbarre della gabbia, in modo da comporre una baziniana coalescenza di uomo ferino + fiera circense. Questo cinema è un ibrido tra Weimar-film e propaganda colonialista con buone dosi di misoginia e negretti comici. Ma di questo l'Anonimo Pittaluga, produttore del film, non aveva colpa. Chi qualche colpa ce l'ha sono, a nostro avviso, i Marlene Kuntz, colti da anomala passione per la sonorizzazione del cinema muto. I nostri eroi non hanno ancora ben inteso come produrre le loro eiezioni musicali in rapporto a un film muto: la loro concezione a tal proposito è quella di un pannello colorato (l'immagine schermica) sullo sfondo come bersaglio di eroiche/erotiche improvvisazioni (che puntualmente seguono una prevedibile linea a zig-zag: climax/anticlimax, esplosione e poi rilascio). Per queste cose, intendo le esplosioni rock, meglio certi foschi documentari etnografici degli anni Venti che sanno meno di "illuminotecnica" prestata alla rockstar in vena di concedersi svogliatamente nell'ambito della propria sonica taumaturgia.

Percorro l'angusta stradicciola battuta da maligne rasoiate di vento subalpino. Incombe dal cielo l'opprimente moloch antonelliano. Attratto dall'odore mangereccio cerco l'origine del segnale di fumo. Inseguo il tintinnare di posate. Infilo una porticina. Primo piano: mi ritrovo davanti a Nanni Moretti che mangia. Campo totale: locale decisamente "in". Dettaglio: il menu propone cucina "fusion" o "nippomediterranea" (termine da aggiungere al "prontuario d'italiese"). Titoli di testa: *Ecce Sushi*. Volgo i tacchi. Per oggi il mio evento mondano è *Aleksandra* (2007) di Aleksandr Sokurov. In un meriggio sovraesposto, tavolozza intinta dei colori della terra e della sabbia, si muove una donna anziana già in distacco dal mondo. Tra una ragnatela di sguardi maschili dell'esercito russo accampato nella Repubblica Cecena il suo corpo ed il suo volto diventano per ciascuno un simbolo di qualcosa d'altro da Sé, mentre il personaggio vaga ramingo, disperso esistenzialmente, in cerca di una dialettica immanente. Sullo sfondo le macerie del conflitto. In primo piano frammenti di rapporti umani. Alexandra, interpretata dalla grande Galina Vishneskaija ("ha un dono drammatico custodito dentro di sé", dice di lei il regista)[3], penetra in uno spazio, l'accampamento militare, bandito alle donne, riservato al soldato ed alla puttana. E la sua presenza si carica di un'ambiguità sessuale livida, quasi intollerabile, di magnetismo inconsulto che galvanizza lo schermo. Misterioso trasferimento di energia che sòlo pochi registi riescono a compiere.

Altre visioni, tra una *flânerie* e l'altra. Nella sezione intitolata "Lo stato delle cose" viene presentato *Viva* (2006) di Anna Biller, omaggio a Russ Meyer ed al *softcore* anni Sessanta con pretese declinazioni femministe. Nella stessa sezione spicca il bel documentario di Julien Temple dedicato a *Joe Strummer: The Future is Unwritten* (2007) ed il Godard più disfatto che disfattista proposto da Alain Fleischer. Difatti in *Morceaux de conversations avec Jean-Luc Godard* (2007) abbiamo un *tricheur des images* inedito, distante dall'astuto dosatore di Sé ammantato di malinconici riflessi che figurava in *JLG/JLG. Autoportrait de Décembre* (1995). Dichiara Fleischer: "Abituato sempre a essere vincitore, in questa circostanza [Godard] appare quasi identificarsi nella vittima e alla fine risulta apparire come un vinto, un fallito".

Rientrano nelle altre iniziative del Festival l'omaggio a Marco Ferreri, rievocato dalla presenza di Michel Piccoli, i duetti di Nanni Moretti con registi vari: Wim Wenders, Francesco Rosi, i fratelli Taviani... A preservazione di certi elementi di continuità c'è Joaquim Jordà ed il nuovo lavoro di Yervant Gianikian e Angela Ricci Lucchi: *Ghiro Ghiro Tondo* (2007), ipnotico film-catalogo di giocattoli ormai decomposti, che può essere pienamente colto soltanto in relazione al lungo lavoro, di grande coesione e lucidità, dei due registi/sperimentatori. Chiamatemi snob, o addirittura... cinefilo, ma per me la visione più bella è stata *Razzle Dazzle. The Lost World* (Ken Jacobs, 2006). Certo, si è trattato di un'esperienza non per tutti di cinema propriamente *espanso*, riallacciandoci alla tradizione tenuta a battesimo da Gene Youngblood. Film autopsia per un cinema stroboscopico: *Razzle Dazzle* è l'analisi e la rielaborazione grafica, a tratti affine all'arazzo o alla pittura informale, di un film Edison del 1903, il "dal vero" di una giostra. L'elaborazione viene interpolata da alcune fotografie stereoscopiche tridimensionalizzate con un procedimento di sovrapposizione ad intermittenza. La figura di Ken Jacobs ha assunto un'importanza cruciale nel panorama artistico contemporaneo, non soltanto interessante perché si tratta di un artista che lavora prevalentemente con film delle origini: la sua tecnica è al contempo coercitiva e maieutica. La ricompensa allo spettatore per questo *long hard look* avviene attraverso un percorso iniziatico, in questo caso reso ancora più duro da un possibile malinteso: il film è stato proiettato nel silenzio, sempre non silenzioso (sbuffi, fruscii, russate), della sala, sebbene i titoli di coda annoverassero l'apporto di diversi musicisti di rilievo. Ma va bene così, la proiezione in silenzio è prassi consueta per Jacobs che ha dichiarato: "When we talk about film we mostly consider the movies. We mostly consider photoplay film theater with actors. There are a lot of other things where you meet up with the problem of the work and you surmount it and hopefully you are rewarded with a new way of receiving pleasure"[4]. Bisogna precisare difatti che la proiezione cinematografica secondo Ken Jacobs è consustanziale all'esecuzione dal vivo. L'importanza di questo film è ponderabile nel momento in cui si pensa al cinema come all'ago di un compasso in equilibrio precario, sempre più lontano dal suo fulcro: "qualunque cosa dicano di se stessi i cineasti del cinema espanso, essi hanno il merito di averci sottratto all'abitudine (all'assuefazione) di essere condotti, sul sentiero delle emozioni, da registi-padroni che servendosi di un'arte illusionistica ci comandano quando ridere, piangere, commuoverci, indignarci"[5].

Davide Gherardi

Note

1. L'articolo di Roberto Alonge è reperibile presso *Turin Dams Review*. http://obelix.cisi.unito.it/turindamsreview/sezione.php?idart=151&idsezione=22. La replica di Franco Prono si trova sullo stesso sito. http://obelix.cisi.unito.it/turindamsreview/sezione.php?idart=160&idsezione=22&idcat=2.
2. *Maciste nella gabbia dei leoni* (Guido Brignone, 1926). Copia restaurata dal Museo Nazionale del Cinema e dalla Cineteca di Bologna presso il laboratorio "L'Immagine Ritrovata" di Bologna.
3. Intervista di Aleksandr Sokurov riportata in *Filmaker's. Daily Torino Film Festival*, 27 novembre 2007, p. 2.
4. Julie Hampton, "An interview with Ken Jacobs", *Millenium Film Journal*, no. 32/33, Fall 1998. Questa la traduzione fornita dall'Uffico stampa del TFF: "Quando parliamo di cinema di solito pensiamo ai film. Nel senso di film con attori. Invece ci sono molti altri lavori in cui affronti dei problemi, li superi e sei ricompensato – si spera – con un nuovo modo di ricevere piacere". Devo rilevare la non corretta traduzione del termine *photoplay*, parola carica di una lunga storia teorica nel contesto americano. Letteralmente: "fotografia animata".
5. Enzo Ungari, "Il cinema espanso", in *Schermo delle mie brame*, Firenze, Vallecchi, 1978.

Nuvole (parlanti) all'orizzonte

Speciale Cinema e fumetto nel panorama contemporaneo

A cura di Maurizio Buquicchio e Federico Pagello

Il presente speciale intende offrire una prospettiva teorica e analitica sul sempre più centrale rapporto fra cinema e fumetto nel panorama contemporaneo. Attraverso differenti approcci metodologici e la focalizzazione su temi e tendenze specifiche, sarà possibile verificare la convergenza del linguaggio e delle strategie narrative del fumetto e del cinema americani, sia a livello *mainstream* che indipendente. Per restringere il campo, daremo infatti risalto al prolifico cortocircuito verificatosi negli ultimi anni a Hollywood fra due dei mezzi espressivi più popolari e caratteristici della cultura americana. Affiancando film tratti da fumetti prodotti nel passato recente a nuovissime serie di *comics* ispirate a film e serie tv pubblicate negli ultimi mesi, verificheremo come lo scambio di stili, motivi e *visioni* fra i due immaginari sia definitivamente reciproco ed "orizzontale".
Le traiettorie di influenza sono complesse e vanno in direzione sia di una sempre maggiore "cinematograficità" delle opere fumettistiche che di un carattere "fumettistico" del cinema contemporaneo, anche a causa di un continuo interscambio di autori. Gli esempi potrebbero essere moltissimi: autori di fumetti che diventano registi (Frank Miller), sceneggiatori televisivi che scrivono fumetti (Josh Whedon: *X-Men*, J.M. Straczynski: *Spider-Man*), sceneggiatori di fumetti che scrivono serie televisive (Bryan K. Vaughan, autore del fumetto *Y: The Last Man*, i cui diritti sono stati acquistati da Time-Warner per un adattamento cinematografico, e da poco nello staff creativo di *Lost*), sceneggiatori che lavorano indifferentemente per il cinema, il fumetto e la televisione (Jeph Loeb: *Voglia di vincere*, *Batman*, *Heroes*), e un caso particolare ma emblematico come quello dello scrittore Michael Chabon, vincitore di un premio Pulitzer per un romanzo (*Le avventure di Kavalier e Clay*) in cui reinventa un pezzo di Storia del fumetto e successivamente autore della sceneggiatura dello *Spider-Man 2* di Sam Raimi. Un aspetto particolare riguarda il peculiare e pressoché inedito incontro fra cinema indipendente americano e fumetto underground. Se si escludono isolati e poco discussi casi nella produzione degli ultimi anni (si veda il docu-film *Crumb*, prodotto da David Lynch e diretto da Terry Zwigoff nel 1994), mai prima d'ora il cinema *off-Hollywood* aveva attinto così significativamente all'immenso serbatoio di *graphic novels*, strisce e serie realizzate a partire dagli anni Settanta.
I contributi ospitati nello speciale cercheranno di esplorare alcuni esempi di questa ricca produzione. Il primo intervento ("Capire il boom del cinefumetto", di Matteo Stefanelli) cerca di fornire uno sguardo d'insieme sul fenomeno, proponendosi di rispondere alle domande che si è costretti inevitabilmente a porsi sulle sue origini. Gli altri articoli analizzano invece aspetti e testi specifici, scelti anche per rappresentare alcuni dei differenti motivi dell'interesse suscitato in noi dal rapporto cinema-fumetto: costanti tematiche e strutturali ("Città di immagini e parole", di Federico Pagello), sceneggiatori di fumetti passati alla televisione ("Deus ex Machina", di Maurizio Buquicchio), importanti opere indipendenti da cui sono stati tratti film riusciti ("Lo splendore della vita di ogni giorno", di Davide Gherardi), serie a fumetti ideate da registi cinematografici ("*7Brothers* e il debutto di Woo nel mondo dei comics", di Stefano Baschiera).
Major o *indie*, il fumetto rimane oggi in ogni caso un'arte "povera", un settore dell'industria culturale ormai inevitabilmente di nicchia, ma questa apparente condizione di marginalità, invece di provocare la morte di un medium una volta di massa, sembra donargli una seconda giovinezza e un'inedita influenza sul resto del *mediascape* contemporaneo, dominato da "freddi" linguaggi digitali. Il fumetto sembra presentarsi in questo momento come un "fratello minore", vitale e spregiudicato, di un cinema sempre più *high concept* e *mass-cult*, disperatamente alla ricerca di nuove idee: questa apparente contrapposizione genera ancora un'ulteriore, articolata, dialettica ricca di sorprese.

Il boom del cinefumetto e i suoi confini

Il successo del cinefumetto e i discorsi del boom

L'intensa relazione tra cinema e fumetto è al centro oggi di molti discorsi. Tra questi, alcuni si concentrano su un aspetto, in qualche misura centrale: il successo del cosiddetto "cinefumetto" – o cinecomics – ovvero della crescente diffusione di film tratti o ispirati a comics e *graphic novels*. La circolazione di questi discorsi, sia di matrice cinefila che fumettofila, presenta una ripetuta serie di *loop* interpretativi che investono la riflessione teorica e la pratica critica, riducendo la spiegazione a una ristretta serie di ipotesi. Mi pare quindi utile, prima di entrare nel merito della nostra analisi, ripercorrere rapidamente alcuni fra gli approcci praticati in questi discorsi, di cui – scusandomi per le invitabili semplificazioni – provo a riassumere gli assunti e i limiti principali:

- da un lato proliferano gli sguardi *storicistici*, che sostengono la "classicità" di tale rapporto, inquadrandolo in una *tradizione intermediale* sottoposta ad un generale (quanto generico) rinnovamento. A dominare è un approccio evoluzionista, che lascia indiscussa la dimensione istituzionale e sociale di questa tradizione, riducendo al minimo la problematicità delle differenze di epoca e di contesto, delle fratture culturali e simboliche. La critica cinematografica e fumettistica – ma anche il filone di studi sulle *popular cultures* – abusano spesso di questo approccio, predicando una tradizione che enfatizza le continuità, limitandosi a registrare talune discontinuità, senza approfondirle[1];
- fioriscono poi gli sguardi *economicistici*, secondo cui il successo di *Batman* (Tim Burton, 1989) prima (anni Novanta) e *Spider-Man* (Sam Raimi, 2002) poi (anni Duemila) avrebbero (ri)acceso un mercato e dato il via ad uno sfruttamento intensivo delle opere provenienti da quel mercato, in chiave di logiche *win-win*. Il cinefumetto appare come l'epifenomeno di una generica integrazione dei media, di cui tuttavia restano in ombra le ragioni strategiche rispetto al sistema, le differenze nei modelli di *business* dei vari soggetti, le ricadute sugli assetti organizzativi e sulle culture economiche della *comics industry*[2];
- riemergono carsicamente gli *estetologi*, la cui tesi chiave dell'*ibridazione* – il fumetto sempre più cinematografico, e/o il cinema sempre più fumettistico – trova argomentazioni · episodiche: basti pensare al semplicismo operato nell'ambito di studi sulle *display cultures* (con il paragone tra split screen e pagina a fumetti), o viceversa alla marginalizzazione delle proposte più personali (cfr. la teoria *superflat* di Takashi Murakami). A dominare sono poco utili ideologie opposte – di "somiglianza" *versus* "intraducibilità" semiotica – fino ad enfatiche formulazioni sull'"incompatibilità ontologica"[3];
- accanto a queste, nell'informazione e nella ricerca sui comics si riproducono le vecchie posizioni *rivendicazioniste*, tipico (sotto)prodotto dell'ancora fragile dibattito critico e teorico sul fumetto, secondo cui il cinefumetto non sarebbe che figlio della "rivincita culturale" – visibile anche in letteratura e in tv – di un linguaggio che negli ultimi vent'anni ha vissuto una stagione di fioritura creativa di cui altri media starebbero – un po' improvvisamente – approfittando.

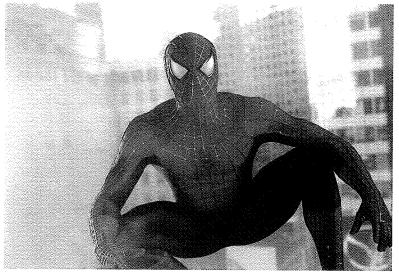
Questi sguardi e i loro discorsi presentano in genere un tratto comune, che va al di là del pur diffuso sentimento di "novità" configurato dalla *retorica del boom*. È l'idea di una relazione, quella tra comics e cinema, reificata in un oggetto dotato di alcuni tratti e dimensioni riconoscibili – il cinefumetto, appunto – che tende ad essere spiegato in due modi: 1) come processo biunivoco, legato alla specificità della relazione tra i due media, e quindi *esito esclusivo* (è il caso degli sguardi storicisti e rivendicazionisti); 2) come effetto di processi esterni, legato alla ricaduta sul fumetto (o sul cinema, a seconda della prospettiva in campo...) di fenomeni attivi all'interno del sistema mediale, secondo una dinamica da *effetto cascata* (più il caso di economicisti ed estetologi).

Credo invece che, per capire il boom del cinefumetto, si debba adottare una prospettiva meno schematica, che guardi al cinefumetto come *fenomeno* co-costruito dalla relazione fra cinema e fumetto e dall'azione di macro-dinamiche in atto nel sistema dei media. Un campo d'azione più complesso, in cui i fattori di cambiamento culturale attraversano i confini tra un medium e l'altro, sullo sfondo dei nuovi rapporti fra industria culturale e società. In questo intervento riprenderò alcune nozioni che vengono proprio dagli studi sul tema dei "confini" dell'industria culturale e del mutamento dei media, cercando di far dialogare il fenomeno cinefumetto con i nuovi aspetti di un vecchio problema : il *mainstreaming* dei media.

Oltre i margini: l'industria culturale e la compatibilità del fumetto

Come è noto fin dalla riflessione di Edgar Morin, l'industria culturale è una grande officina di elaborazione dei desideri e delle attese collettive il cui attivo funzionamento – l'elaborazione di un immaginario in grado sia di controllare che di lasciare esprimere questi desideri – si fonda su una potente dinamica simbolica: la dialettica innovazione-standardizzazione. Questa apparente contraddizione è all'origine della sua capacità di (ri)produrre standard e insieme creare varianti, attraverso un processo di assorbimento o espunzione di contenuti e pratiche dalla propria offerta. A questo livello si colloca il tema dei "confini" dell'industria culturale che – nella formulazione di Fausto Colombo – si presentano come un territorio mutevole "che costituisce una riserva di possibile avanzata o di arretramento"[4]. Se l'analisi dei processi che conducono dentro o fuori da questi margini è intesa nel lavoro di Colombo nei termini di confini generali tra fuori e dentro l'industria culturale (per es.: la musica rap, da *street culture* a genere dell'industria discografica), nel nostro caso vanno intesi come più ristretto campo d'azione del *mainstreaming*, ovvero del potere culturale di costruzione dei valori dominanti in termini di idee e immaginari, ma anche di configurazioni produttive e di consumo mediale. Da un'idea di confini generali, passiamo ad una di confini zonali: la relazione tra media centrali e media periferici.

Qui si inserisce una prima osservazione rispetto al cinefumetto: la nuova compatibilità rispetto ai confini succitati. La relazione tra cinema e fumetto ha vissuto a lungo *ai margini dell'industria culturale*, mentre oggi rappresenta una connessione vitale per il sistema. Lo dimostra il suo ruolo di primo piano nel mercato audiovisivo e in quello del *licensing* (mediale e non), visibile sia come successo numerico di prodotto (quantità di *blockbuster* prodotti; quantità e qualità commerciale dell'audience cinetelevisiva raggiunta,...), sia come allungamento della filiera industriale (dominio nelle licenze per la *toy industry* e *merchandising*, espansione dei produttori in altri mercati dell'industria dei contenuti...).

Il boom del cinefumetto, visto come de-marginalizzazione, è inoltre fortemente collegato alla nuova posizione di uno dei due soggetti del nesso rispetto a questi confini: è il fumetto in toto a mutare la propria compatibilità rispetto al sistema mediale e all'industria cinematografica in particolare[5]. Se ci collochiamo dal punto di vista del fumetto possiamo osservare diversi indicatori di marginalità che mostrano profondi mutamenti: basti pensare, sul versante dei contenuti, ai *flussi di adattamenti*; sul versante degli apparati, alle *strutture proprietarie*. Il primo, con sottoindicatori quali la quantità di adattamenti (film-da-fumetti, e fumetti-da-film), e la bilancia degli scambi (con il fumetto un tempo dominato da prelievi cinematografici, mentre oggi tende a dominarli), ci dice di una intensificazione e di un riequilibrio – se non un'inversione – nelle politiche di adattamento. Il secondo ci mostra invece il nuovo livello di integrazione: se un tempo le case editrici di comics erano sostanzialmente indipendenti, e raramente parte di gruppi editoriali (in Occidente, la sola major fumettistica partecipata da una media corporation era DCComics, del gruppo Time Warner), oggi tutti i grandi produttori di comics sono integrati in grandi industrie dei contenuti (DelRey Manga e Pantheon in Random House, First Second in Holtzbrinck, Futuropolis in Gallimard, Virgin Comics in Virgin) o impegnate in diversificazioni produttive negli audiovisivi o nei new media (Marvel ha aperto i Marvel Studios, Dark Horse

Spider-Man

un ramo di attività cinetelevisiva, Dargaud sviluppa cartoons come Dargaud Marina, DCComics ha attivato una divisione Internet destinata allo sfruttamento di contenuti *user generated* con il marchio ZudaComics).

La sintesi che si può trarre da questi dati è che il fumetto ha acquisito una nuova compatibilità: sempre nei termini di Colombo, si può parlare di un processo di *assorbimento* del fumetto da parte dell'industria culturale, e in particolare da *core media* come televisione, editoria letteraria e – per l'appunto – cinema.

La compatibilità ideologica del fumetto indipendente

Dopo avere rilevato il tendenziale assorbimento del fumetto, possiamo passare ad osservarne più da vicino alcuni fattori decisivi. Il modello interpretativo che abbiamo scelto individua un set di fattori che coinvolgono i rapporti fra tutti gli elementi in gioco nella circolazione culturale[6]. Una distinzione va fatta allora tra la compatibilità generale del cinefumetto e quella di alcuni segmenti o prodotti. Vorrei quindi soffermarmi su un paio di esempi relativi a specifici segmenti.

Si pensi al trend dei cinecomics indipendenti: film tratti da fumetti ben diversi da *Superman* o *Astérix*, legati al riconosciuto lavoro autoriale di alcuni creatori, identificabili come elementi della scena *indie* o degli *alternative comics*, o eredi della cultura del fumetto underground. Credo che per spiegare questa tendenza sia utile riportare il fenomeno cinefumetto al ruolo di un particolare set di fattori, ovvero quelli che Colombo chiama "di selezione ideologico-culturale". Il successo – soprattutto critico e in determinati festival come il Sundance – di film come *American Splendor* (Robert Pulcini, Shari Springer Berman, 2003) o *Ghost World* (Terry Zwigoff, 2001), e in definitiva la loro stessa comparsa sul mercato cinematografico sarebbero riconducibili soprattutto all'esistenza di un circuito dei media e del cinema propriamente "indie". L'immagine di *Ghost World* come *cult-movie* della cultura indipendente si spiegherebbe così non tanto come effetto-micro, sui produttori di cinema *indie*, dei macro-processi di "influenza" dei comics (tesi rivendicazionista), quanto con la sintonia tra universi simbolici – cinema *indie* e fumetto *indie* – dotati del medesimo spirito, utile al consolidato circuito del cinema *indie* per alimentare la propria alternativa al perimetro di generi e valori del cinema *mainstream*.

La compatibilità meta-identitaria del fumetto seriale di supereroi

Tutt'altro set di fattori determina un altro aspetto dell'assorbimento del fumetto, osservabile sia per il cinema che per la tv: il grande uso di narrazioni seriali. Ritengo cruciale non sottovalutare un dato: i blockbuster del cinefumetto sono fondati su comics seriali, quasi tutti molto noti: *Spider-Man*, *X-Men*, *Sin City*, *Batman*, *Superman*, *Constantine*. Questione di *brand*: la fama precedente assicura un ingrediente del successo, quella ampia *brand awareness* che è da sempre uno dei prerequisiti chiave per il lancio di un prodotto *mass-market*. Eppure tale fama non basta a far sì che *X-Men* o *Batman* sbanchino tra i lettori: tranne nei primi anni Novanta, con vette da un milione di copie, da tempo le serie Usa non superano le 150.000 copie per collana (meno del nostrano Tex Willer).

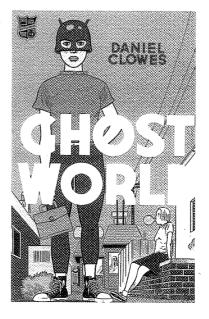
La questione pare quindi di ordine simbolico: la narrazione dei comics sembra garantire un valore aggiunto che il cinema (e la tv)[7] è in grado di far fiorire e sfruttare. Si tratta del fatto di offrire una serialità "grande", ovvero estesa e paradigmatica, capace di fornire due elementi che i prodotti narrativi dei media faticano ormai ad offrire da qualche tempo: radicamento memoriale, e riconoscimento collettivo. Come ha avuto modo di commentare Neil Gaiman, uno dei narratori più lucidamente implicati nel boom del cinefumetto: "Credo che l'età delle grandi storie e dei grandi miti non sia mai finita. Basta guardare i comics. In 40 anni Marvel e DCComics, con i loro universi narrativi, hanno scritto la più grande saga dell'era moderna. Sono questi i nostri miti, oggi"[8]. Secondo il modello di Colombo, si tratta dell'azione dei cosiddetti fattori "di incorporazione", secondo cui "identità collettive possono utilizzare la fruizione di determinati prodotti per manifestare la propria appartenenza"[9].

Credo che qui stia un punto importante: la peculiare vastità e densità dell'immaginario dei comics seriali. C'è da un lato il fatto che i comics DC e Marvel sono – con le soap opera – i soli *mondi narrativi permanenti*, ovvero in evoluzione da decenni, senza interruzioni, sempre in mano ai medesimi marchi, tali da alimentare la sensazione che sopravvivranno ben oltre gli attuali creatori e consumatori. Dall'altro si tratta delle più significative *epiche consumerizzate*, narrazioni stratificate da vaste memorie testuali ed extratestuali, che ne fanno la più ricca architettura sincretica di figure eroiche e riscritture mitologiche, incarnate in forme di consumo fin da principio esplicitamente mercantili: storie per sognare, ma anche oggetti sfruttabili commercialmente (e da ben prima di *Star Wars* o *Harry Potter*). In una società caratterizzata dal declino delle grandi narrazioni, questi mondi fondati su serialità transgenerazionali, su valori e simboli colorati dell'universalità del mito, e su pratiche tipiche del consumo mediale più maturo, ne hanno fatto una risorsa simbolica che può oggi – più ancora che venti o trenta anni fa – giocare un ruolo simbolico unificante. Come ci suggerisce Gaiman, nel cinefumetto si intravede, in modo inatteso, una sorta di ritorno della sempre più rara funzione bardica dei prodotti narrativi: gli universi DC e Marvel cantano le gesta della nostra comunità, testimoniando le emergenze della vita sociale nella società del consumo. Il cinefumetto costituisce una delle forme, sul piano dei contenuti, di quella sicurezza ontologica che da sempre è tra le funzioni cognitive cruciali della narrazione popolare.

Il cinefumetto come mercato del racconto immersivo

Abbiamo visto, con l'aiuto di un modello per l'analisi del problema del *mainstreaming* e dei confini dei media, come alle origini del fenomeno cinefumetto siano coinvolti fattori differenti, che possono aiutarci a chiarire aspetti specifici come la "novità" del filone di adattamenti filmici tratti da fumetti *indie*, o come la moltiplicazione di *blockbuster movies* tratti da noti comics seriali di genere superomistico. Credo però che al di là dei casi specifici valga la pena formulare qualche ipotesi più generale. In estrema sintesi, la mia è questa: credo che il cinefumetto non sia altro che l'istituzionalizzazione in una formula – quella dell'adattamento di prodotti fumettistici – di quel *mercato della narrazione immersiva* che è tra i principali contributi della comics culture al nuovo scenario convergente dei media[10]. Per due ragioni: la *connotazione partecipativa* del consumo fumettistico, e il ruolo del fumetto nella definizione del fenomeno del *transmedia storytelling*.

Da un lato, lo stesso statuto culturale dei comics, maturato ai margini delle forme culturali istituzionali, lo ha condotto – per necessità e per virtù – a promuovere dinamiche di circolazione "comunitarie", fondate sulle forme passionali e partecipative dei gruppi di fans, promotori di un intero circuito fatto di fiere e conventions, fanzines e poi BBS, *community* iperattive e canali distribuitivi dedicati come le "fumetterie"[11]. Dinamiche tipiche di quella *participatory culture* che, da Jenkins in poi, sembra definire il paradigma dell'azione dei pubblici nell'ambiente dei media post-digitalizzazione.

Dall'altro, il punto cruciale è questo: se nell'attuale contesto i prodotti narrativi devono fare i conti con il paradigma del *transmedia storytelling*, le storie di successo – si pensi a *Matrix* (Andy e Larry Wachowski, 1999) o *Harry Potter* (Chris Columbus, 2001) – saranno quelle in grado di prevedere un coinvolgimento stratificato e immersivo del pubblico. I comics di supereroi sono da quarant'anni una delle forze plasmatrici (con le soap) del concetto di *mondo narrativo immersivo*, in quanto dotati di "struttura narrative seriale, forze creative multiple responsabili di varie parti della storia, un senso della continuità di lungo termine, un profondo archivio di personaggi, legami attuali alla complessa storia della *property*, e un senso di permanenza"[12]. Nel fumetto, i media – e quindi il cinema – trovano un bacino di immaginari e prodotti che, maturati in un

Ghost World

contesto di forte coinvolgimento da parte dei pubblici del mezzo, sembrano garantire una fruizione in grado di sostenere la costruzione di esperienze di consumo partecipativo e immersivo. Nella discontinuità della cultura fumettistica contemporanea, il cinefumetto offre un consumo così come lo immaginano i media oggi.

Matteo Stefanelli

Note

1. È il caso di pubblicazioni come il volume *Cinecomics* edito da *Ciak* (2003), o del catalogo *Cinema&Fumetto*, Little Nemo, 2006; ma anche, in ambito accademico, di certa saggistica praticata dal *Journal of Popular Culture*, o dall'*International Journal of Comic Art*.
2. Per un esempio recente, si veda Kerry Gough, "Translation Creativity and Alien Econ(c)omics", in Ian Gordon, Mark Jancovich, Matthew P. McAllister, *Film and Comic Books*, Jackson, University of Mississippi Press, 2007. Un'analisi più attenta al tema dei modelli di business è in Andrea Materia, "I conti in tasca a Comicswood", in Andrea Materia, Giuseppe Pollicelli, *Comicswood*, vol. 1, Roma, Bottero Edizioni, 2001.
3. Il riferimento è qui a Pascal Lefèvre, "Incompatibile Visual Ontologies?", in I. Gordon, M. Jancovich, M.P. McAllister, *op. cit.*, pp. 1-12.
4. Fausto Colombo, "L'industria culturale e i suoi margini", in Fausto Colombo, Luisela Farinotti, Francesca Pasquali, *I margini della cultura*, Milano, Franco Angeli, 2001, p. 20.
5. Per un'introduzione ai cambiamenti in corso nel fumetto odierno, rimando a Matteo Stefanelli (a cura di), *Fumetto International. Trasformazioni culturali del fumetto contemporaneo*, Roma, Drago, 2006.
6. Mi limito qui a ricordarli: fattori di selezione ideologico culturale; di centralizzazione produttiva; di ottimizzazione produttiva; di ordinamento e organizzazione dell'offerta; di compatibilità con il consumo; di costruzione del consumo; di incorporazione; di adeguatezza culturale; di circolarità.
7. Per un'analisi del versante televisivo del fenomeno, mi permetto di rimandare a Matteo Stefanelli, "L'identità segreta del telefilm", in AA.VV., *Link Focus: Telefilm*, RTI/Mediaset, 2007.
8. Intervista, Festivaletteratura, Mantova, 7 settembre 2007; per una trascrizione del testo dell'intervento (parziale): http://www.fantasymagazine.it/interviste/7953.
9. F. Colombo, *op. cit.*, p. 39.
10. Mi riferisco naturalmente allo studio di Henry Jenkins, *Convergence Culture*, New York-London, New York Univeristy Press, 2006.
11. Per un approccio alla cultura fumettistica in chiave di sottocultura: Luc Boltanski, "La Constitution du champ de la bande dessinée", in *Actes de la recherche en sciences sociales*, n. 1, Paris, Seuil, 1975. Sullo sviluppo del Direct Market negli Usa, e la dimensione simbolica del consumo di comics negli Usa: Matthew J. Pustz, *Comic Book Culture: Fanboys and True Believers*, Jackson, University Press of Mississippi, 1999.
12. Sam Ford, *"As the World Turns" in a Convergence Culture*, Master Thesis Degree, Boston, MIT, 2007; si veda Convergence Culture Consortium Weblog http://convergenceculture.org/weblog

Città di immagini e parole

La metropoli nel cinema e nella televisione influenzati dal fumetto

Una cascata di lettere e numeri che sono in realtà la struttura logica di un'immagine: l'immagine di una città irta di grattacieli di vetro e acciaio, tanto *falsa* quanto *efficace* nel celare la verità della catastrofe, strumento di controllo di un potere assoluto che si esplica innanzitutto nella capacità di manipolare lo spazio. I dipinti di un pittore eroinomane, i sogni di un uomo volante, fumetti di supereroi e panorami digitali: visioni di una New York devastata nel prossimo futuro come immagini da decifrare, incarnazioni virtuali di un progetto terroristico che dev'essere compreso e sventato in tempo. *Matrix* (*The Matrix*, Andy e Larry Wachowski, 1999) e *Heroes* (Tim Kring, 2006) condividono un'ossessione: quando la realtà diviene allucinatoria, perennemente *in potenza*, fino al punto di non poter essere colta che attraverso le pre-visioni enigmatiche di un "cieco" (Neo, Isaac Mendez, Peter Petrelli), le immagini assumono su di essa un potere straordinario e terribile che solo la parola può cercare di spiegare e ricondurre ad un senso che è sempre oltre di loro, oggetto di una contesa infinita fra le parti in conflitto. Quest'ossessione ha certamente qualcosa a che fare con il processo di convergenza fra il linguaggio cinematografico, *costretto* fin'ora a fare i conti con l'"impronta del reale", e quello del fumetto, segnato invece dall'astrazione del disegno e dalla simbiosi fra immagine e parola. *Matrix* e *Heroes* trovano in quel linguaggio il loro esplicito referente (del resto, pur non essendo adattamenti veri e propri, entrambi contano sceneggiatori, come i fratelli Wachowski e Jeph Loeb, già cimentatisi con le testate della Marvel). Il "cinema-fumetto" costituisce in ogni caso uno dei luoghi in cui la condizione attuale del cinema americano si mostra nel modo più chiaro – dal punto di vista produttivo, tecnologico, culturale ed estetico – e rappresenta un "genere" tutt'altro che periferico o effimero in questo contesto: non dimentichiamo che *Star Wars* (George Lucas, 1977), film-prototipo dello spettacolo hollywoodiano contemporaneo, si rifà esplicitamente e in modo profondo ai *serial* fantascientifici *Flash Gordon* (Frederick Stephani, 1936) e *Buck Rogers* (Ford Beebe, Saul A. Goodkind, 1939), tratti dalle celebri strisce e tavole domenicali di Alex Raymond (il primo) e Philip Nowlan e Dick Calkin (il secondo). La "New New Hollywood", insomma, conta fra le sue pratiche fondamentali anche il recupero e la messa in evidenza delle strutture narrative, iconografiche e ideologiche del fumetto degli anni Trenta.
In questo articolo, voglio concentrare la mia attenzione sulla rappresentazione dello spazio urbano in alcuni testi appartenenti a questo filone poiché esso rappresenta un *topos* tematico e un elemento iconografico ed estetico di primaria importanza sia nelle fonti fumettistiche che negli adattamenti cinematografici. Farò riferimento in particolar modo ad un gruppo di opere – oltre ai già citati *Matrix* e *Heroes*, anche *Unbreakable* (M. Night Shyamalan, 2000) e *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001) – che, pur non traendo origine da opere pre-esistenti, omaggiano in maniera esplicita e totalizzante l'estetica e l'immaginario del fumetto, mostrando una consapevolezza dei legami fra i due linguaggi per certi versi anche maggiore rispetto a molti adattamenti diretti; in tutti e quattro, la rappresentazione della città assume una posizione strategica sia a livello narrativo che iconografico. In questo modo, intendo sottolineare inoltre quanto molti autori interessanti delle ultime generazioni trovino sempre più nel fumetto, come già nella letteratura, nel teatro e nella pittura, una delle principali fonti di ispirazione per la propria estetica e la propria poetica. Si tratta di un'ennesima prova della vocazione riflessiva della cultura *pop*, ma anche di un segnale della sua decisa maturazione e stratificazione: a differenza dei riferimenti critici e decostruttivi di un Godard, che negli anni Sessanta "citava" il fumetto come sintomo della società di massa, osserviamo qui un utilizzo più rispettoso e consapevole di questo linguaggio, la dimostrazione che esso ha ormai ottenuto uno *status* estetico e culturale capace di influenzare le arti "maggiori".

La centralità della città nel fumetto americano

Il fumetto americano è tutt'ora largamente dominato dal genere consacrato ai supereroi, e così il cinema che a quello si ispira si fa anch'esso veicolo dell'egemonia degli eroi in calzamaglia. Popolati da creature che vivono in simbiosi con lo spettacolo della città moderna, film e *comic book* mostrano così la pervasività dello spazio metropolitano nell'iconografia e nell'immaginario del genere; per questo motivo, Scott Bukatman, affrontando questo aspetto, ha pubblicato la più interessante analisi dedicata ai supereroi nella letteratura critica recente[1]. D'altra parte, l'ossessione per lo scenario urbano è ben radicata anche nei fumettisti americani che si muovono in altri ambiti, come quello del cosiddetto *graphic novel* e l'*underground*, che fanno della propria estraneità dalla produzione *mainstream* un motivo di distinzione. Da *New York* (Will Eisner, Kitchen Sink Press, 1986) a *City of Glass* (Paul Karasik e David Mazzuchelli, Avon Books, 1994), da *American Splendor* (Harvey Pekar, autoprodotto, poi Dark Horse e altre, 1976-) a *Jimmy Corrigan* (Chris Ware, Fantagraphics, 2000), fino alle opere di Ben Katchor (*Julius Knipl, Real Estate Photographer*, Penguin e altre, 1991-; *The Jew of New York*, Pantheon, 1998), l'immagine della città occupa un ruolo importante anche nel fumetto americano indipendente: la vita sulla strada o il camminare quotidiano nella metropoli (Karasik-Mazzuchelli), quartieri popolari e zone di periferia (Eisner), località decentrate come Cleveland (Pekar), Seattle o il New Jersey (*Hate*, di Peter Bagge, 1990-) sono scelte in chiara alternativa allo scintillìo dei grattacieli di Manhattan fra cui si muovono i super-umani[2].
È importante sottolineare inoltre quanto la messa in scena dello spazio urbano rappresenti anche un elemento del rapporto fra cinema e fumetto, in modo particolare nel contesto statunitense, costituendo ad esempio una delle chiavi attraverso cui film come *Batman* (Tim Burton, 1989), *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990), *Spider-man* (Sam Raimi, 2002) e *Sin City* (Robert Rodriguez e Frank Miller, 2005) sono riusciti ad adattare il linguaggio delle strisce sul grande schermo in modo decisamente più convincente che nel passato.

Matrix*: la città dei supereroi*

Nel fumetto di supereroi la città è sostanzialmente metafora della "materializzazione" dell'ideologia capitalista, del momento in cui, oltrepassato il discorso politico e sociale, essa assume il diretto controllo sulla realtà in cui si muovono gli individui. Metropolis e Gotham City sono visioni simboliche in cui la metropoli americana (sostanzialmente, la New York degli anni Trenta) viene rappresentata come un ambiente completamente artificiale, uno scenario meraviglioso immediatamente fruibile come *set* per avventure fantascientifiche ovvero come luogo di corruzione senza ritorno di tutto ciò che è autentico e quindi *buono*; contemporaneamente, però, la metropoli appare anche come una *jungla*, uno spazio di libertà primordiale, un paesaggio naturale in cui le regole civili sono sospese in nome di una riemersione continua dell'inconscio animale del cittadino (si pensi al totemismo esplicito di molti personaggi)[3]. La metropoli ipercapitalista come evento na-

turale, la *city* come matrice di rapporti sociali non modificabili: secondo la tradizione marxista, non c'è più perfetta definizione dell'ideologia del capitale di questa: "Il capitale non è una cosa più che non lo sia il denaro. Nell'uno come nell'altro, determinati rapporti produttivi sociali fra persone appaiono come rapporti fra cose e persone, ovvero determinati rapporti sociali appaiono come proprietà sociali naturali di cose"[4]. L'oscura Chicago/Gotham digitale e cyberpunk mostrata in *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005) è il rovescio della New York/Metropolis statuaria e Art Deco che troviamo in *Superman Returns* (Brian Singer, 2006), ma esse sono le due facce della medaglia di questa città ideale: entrambe dominate da un grattacielo, quello della famiglia Wayne e quello del Daily Planet, simbolo dei due personaggi e del loro ambiguo e contraddittorio rapporto con il potere (economico, politico e mediatico).

L'avvenuta rimozione totale della Natura, tuttavia, dona progressivamente alla metropoli americana un carattere di iperrealtà che provoca una crescente difficoltà da parte dei discorsi ideologici di produrre soggetti "a tutto tondo": la nevrosi che caratterizza i supereroi della Marvel coincide con il loro essere calati non più in una rappresentazione metaforica – quindi solida e autosufficiente – di New York, bensì in una sua versione iperreale e *pop*. La moltiplicazione di supergruppi di mutanti, metafore esplicite di crisi sociale, va di pari passo con la cosiddetta *Disneyfication* di Manhattan, la quale subisce nel genere supereroico un'intensificazione esponenziale della spettacolarizzazione degli spazi metropolitani: le sequenze girate sulla Statua della Libertà, a Times Square, sul Ponte di Brooklyn o sulla Fifth Avenue nelle serie dedicate agli *X-Men* (Brian Singer e Brett Ratner, 2000-2006), a *Spider-man* (Sam Raimi, 2002-2007) e ai *Fantastic Four* (Tim Story, 2004-2007) mostrano come il genere tenda sempre più ad enfatizzare la natura della città come *attrazione turistica*, trasformandola grazie agli effetti digitali in un enorme luna park, in un'altra Las Vegas.

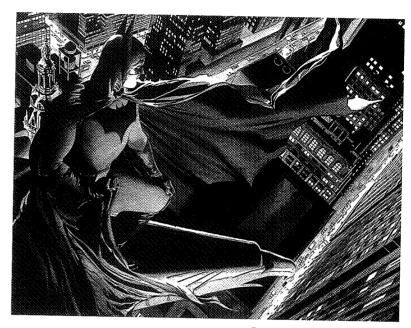
È questa metropoli fredda e iperreale (*Superman Returns*) a dispetto delle superfici riflettenti e delle scritte colorate (*Fantastic Four*), che *Matrix* mette in scena con la sua Mega City, una città fantastica realizzata girando tra Sidney, Chicago e Oakland (ma con un dettaglio inequivocabilmente newyorchese: il Flatiron Building, il più celebre grattacielo d'inizio Novecento). Da essa scaturisce il *plot* della serie: il supereroe Neo è il portavoce di un rifiuto di questa città-vetrina a favore di una visione della realtà, apocalittica ma *concreta*, in cui la soggettività degli individui riprenda sostanza grazie al forza dell'ideologia, attraverso le parole di Morpheus, dell'Oracolo, dell'Architetto. Come ha sostenuto Claudio Bisoni[5], *Matrix* è un film in cui le Grandi Narrazioni vengono esplicitamente rievocate in sostegno del soggetto in opposizione al disagio postmoderno provocato dalla spettacolarizzazione del reale, e ciò avviene innanzitutto attraverso una grande importanza attribuita al linguaggio: gli "spiegoni" che affliggono la serie sono il tentativo di offrire un contrappeso al vuoto – innanzitutto estetico – delle sequenze d'azione e di quelle dedicate alla visione del mondo virtuale.

La parola, elemento essenziale del fumetto americano, non solo supereroico, cerca di riempire di senso lo spettacolo urbano, costantemente attirato verso la pura fantasmagoria.

Batman, illustrazione di Alex Ross

Unbreakable *e* Donnie Darko*: le città di altri eroi*

Unbreakable è un film che è stato inserito dai critici fumettistici nel filone del cosiddetto "revisionismo" (*sic*) del genere supereroico, ovvero quel rinnovamento tematico e stilistico inaugurato nel 1986 da Frank Miller e Alan Moore con *The Dark Knight Returns* e *Watchmen*, con figure di supereroi nuovi e più problematici rispetto al passato. Come sottolineato da Geoff Klock[6] in un libro dedicato proprio alle innovazioni narrative del fumetto americano degli ultimi vent'anni, il film di Shyamalan è, come *Matrix*, una parabola sull'interpellazione ideologica del protagonista, questa volta da parte di un fanatico delle storie di supereroi: si tratta quindi in questo caso di un esplicito metadiscorso sul fumetto, e una rischiosa sperimentazione sulla linea che divide l'immaginario e il reale.

Se osserviamo lo stile della rappresentazione degli spazi urbani notiamo la profonda distanza che separa *Unbreakable* da *Matrix* e da tutti i film citati in precedenza: alla verticalità della metropoli futuristica, ai suoi spazi traslucidi simboleggianti il Potere, alla relazione immediata fra l'immagine della città e la struttura ideologica ad essa soggiacente, si sostituiscono una forte orizzontalità (sia degli spazi urbani che dei movimenti di macchina), ambienti quotidiani, non-luoghi popolati da una folla anonima, a sottolineare l'assenza di una qualsiasi prova *visibile* del legame fra la parola (l'interpellazione ideologica) e la realtà abitata dai personaggi. Infatti, pur mostrando entrambi un processo di soggettivazione e l'adesione volontaria del protagonista al ruolo di supereroe, nei due film il percorso del personaggio è completamente diverso: nel primo s'impone uno scontro ideologico in cui fin da subito le parti sono chiare, e così i legami fra parola e immagine; nel secondo, il dubbio e l'incertezza dominano fino al colpo di scena finale, in cui il discorso del *villain* costringe a rileggere le immagini viste fino a quel momento sotto un'altra prospettiva.

Dalla dicotomia metropoli/realtà apocalittica di *Matrix* si passa quindi a piani sequenza anti-spettacolari di una Philadelphia autunnale, dai toni grigi e blu: non a caso, all'inizio del film il protagonista sta tornando da New York e successivamente minaccia il figlio durante un litigio in questo modo: "Vado a New York e non torno più!"; la sua combattuta identità di eroe è rispecchiata dalla sua lontananza dalla città dove convenzionalmente gli sarebbe più facile accettare (o credere) ai propri poteri.

Donnie Darko è un altro film che mostra l'influenza profonda del fumetto sull'immaginario e l'estetica del suo autore. Qui siamo dalle parti del fumetto *indie* e underground, che spesso preferisce come location la provincia americana o zone suburbane, in aperta polemica con l'egemonia delle *downtown* metropolitane nella produzione commerciale. Il film, ricollegandosi anche al genere horror e fantastico di target adolescenziale e alle sottoculture musicali giovanili grazie ad una colona sonora "alternativa" al punto giusto, utilizza l'immagine stereotipata della *smalltown* (della *smallville*) popolandola di bozzetti caricaturistici, animali antropomorfi, personaggi mascherati e libri illustrati in grado di spiegare (e provocare?) i viaggi nel tempo. Il film mette in scena una cittadina in cui alla realtà si sovrappongono continuamente figure fantastiche o puri segni grafici (come i bizzarri "serpentoni" che rappresentano i movimenti futuri dei personaggi – una sorta di allusione al linguaggio del fumetto?). L'ultima svolta della sceneggiatura è il momento in cui il Donnie Darko crede di comprendere il suo destino: in questa sequenza il volto del protagonista viene risucchiato e "sfigurato" da uno di quei "serpentoni", mescolando ripresa fotografica e effetto digitale in un primo piano in cui l'attore viene sostanzialmente trasformato in disegno. Di nuovo, troviamo un'immagine ibrida, fortemente *didascalica* nel suo dare espressione letterale ai movimenti e all'interiorità dei personaggi, come nel fumetto; e, allo stesso tempo, la sua immediata traduzione in parola: Donnie Darko crede di comprendere la sua situazione grazie una serie di sovrastrutture (le teorie sul viaggio del tempo, l'importanza della formula "cellar door", etc.), che articolano discorsi sul futuro, sul destino e sulla soggettività dell'eroe, come già in *Matrix* e *Unbreakable*.

Donnie Darko, come Neo e moltissimi personaggi di *Heroes*, deciderà alla fine di andare incontro ad una morte annunciata e pre-*vista*. A differenza dei supereroi, però, il suo destino non è legato a quello del "mondo", ma alla limitata dimensione dei suoi affetti e della sua piccola città: pur proponendo spunti di satira sull'America in generale, la scelta di ambientare la vicenda in una piccola città corrisponde alla volontà precisa di rifiutare le tematiche altisonanti e i risvolti ideologici del genere *mainstream*, nello stesso spirito con il quale molto fumetto *indie* predilige le micronarrazioni della vita di provincia, scegliendo di dare

spazio al privato, trattato spesso in una chiave esplicitamente autobiografica.

Heroes*: New York post 9/11*

Delle riletture dell'immaginario fumettistico da parte dei media audiovisivi, *Heroes* è l'ultimo esempio, non solo in ordine cronologico, ma anche e soprattutto dal punto di vista dell'aggiornamento dei canoni del genere: il *topos* dell'"uomo comune" alle prese con poteri straordinari, la scomparsa dell'identità segreta, il primato dei "supergruppi", le ossessioni paranoiche-fantapolitiche e la dimensione globale delle vicende sono solo alcuni degli elementi da tempo ormai inseriti stabilmente nei fumetti e che *Heroes* fa propri, mentre negli adattamenti cinematografici sembrano perdurare tutto sommato personaggi e meccanismi degli anni Trenta e Sessanta. Ciò che più interessa qui, del resto, è come, nonostante tutte le novità, l'immagine della metropoli di New York, seppur *rara*, frammentata e non più totalizzante, rappresenti ancora la matrice narrativa ed iconografica dell'intera serie, il perno attorno al quale ruotano le vicende di tutti i personaggi, l'icona da decifrare, l'obiettivo da raggiungere e il tesoro da salvare. Come in *Matrix* l'immagine della città è la posta in gioco nella lotta fra le macchine ed i ribelli, così l'immagine di New York, la sua interpretazione (conservazione o distruzione?), è l'oggetto del conflitto fra superumani in *Heroes*.
Destinazione finale e punto di convergenza di tutti i personaggi e fili narrativi, lo spettacolo della distruzione di New York è continuamente rappresentato: in sogno, in quadro, nelle brevi escursioni dei viaggiatori nel tempo. La pre-visione della catastrofe urbana (svelamento per eccellenza dell'esperienza metropolitana – tanto più dopo l'11 settembre) costituisce il contraltare e la verifica della iper-strutturazione narrativa della serie, il momento in cui il ritmo inarrestabile di eventi si interrompe per pochi attimi, ma soltanto per dare spazio ad immagini iper-significanti che rilanciano a loro volta il racconto. La New York di *Heroes* è quella di una pittura già fumettistica, di una televisione che tradisce la natura digitale dei propri effetti, di sogni e premonizioni che, giusti o sbagliati, non hanno mai nulla di vago e indefinito: tutte queste immagini esprimono sempre al massimo grado di chiarezza il proprio contenuto, come nel disegno del fumetto popolare americano. È la New York dei supereroi, un'immagine immediatamente sovraccaricata d'ideologia.
Tuttavia, molte cose sono cambiate rispetto al passato, ai tempi dell'"amichevole Uomo Ragno di quartiere": ora lo spazio urbano non è più lo scenario quasi esclusivo del racconto, e New York non è più il centro autosufficiente del mondo. La città è solamente il punto di convergenza di energie e tensioni che si organizzano sull'intero pianeta e che lì, grazie allo spettacolo della catastrofe del sistema occidentale, trovano semplicemente il linguaggio adatto ad esprimere il caos in modo più esasperato: è il linguaggio del fumetto di supereroi, appunto, quello in cui parola e immagine si sovrappongono, si scambiano di ruolo, in cui il significato viene alla luce attraverso immagini roboanti, bidimensionali, "didascaliche", e dialoghi enfatici, opposizioni frontali, scontri epici[7].

La visualizzazione della struttura linguistica dell'immagine della città e l'ossessiva esposizione verbale di tematiche post-moderniste e new age in *Matrix*; l'ambiguità della rappresentazione dello spazio urbano e il paranoico e infinito (meta)discorso sul fumetto da parte del *villain*-teorico in *Unbreakable*; la sovrapposizione fra fotografia e effetti grafici, da un lato, e la costruzione di un puzzle narrativo da risolvere attraverso un libro illustrato in *Donnie Darko*; la natura "didascalica" delle immagini e la messa in rilievo delle strutture narrative in *Heroes*: il fumetto sembra essere adottato dal cinema e dalla televisione per la sua natura di linguaggio ontologicamente anti-realista e anti-illusionista, e utilizzato di frequente per proporre un discorso meta-ideologico.
L'immagine della città si costituisce come il terreno su cui diverse narrazioni e le parole dell'ideologia si scontrano, nella battaglia per dare un senso alle esperienze dei soggetti messi in scena.

Federico Pagello

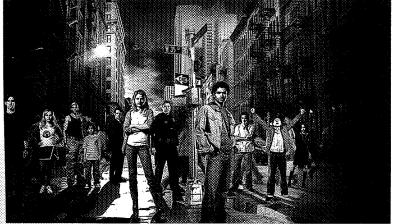
Note

1 Scott Bukatman, "The Boys in the Hoods: A Song of the Urban Superhero", in *Matters of Gravity. Special Effects and Supermen in the XX Century*, Durham, Duke University Press, 2003.
2 Al rapporto fra fumetto e metropoli sono stati dedicati negli ultimi anni due numeri monografici di due diverse riviste italiane di diversi ambiti disciplinari (*Schizzo*, periodico del Centro Fumetto Andrea Pazienza, n. 13 , maggio 2003, curato da Matteo Stefanelli; *Controspazio*, rivista di architettura e urbanistica, n. 117, 2006), nonché il recente convegno *Comics und die Staadt*, tenuti a Berlino nel giugno 2007, e che ha visto partecipanti studiosi come Henry Jenkins, Scott Bukatman, William Uricchio e Pascal Lefèvre.
3 Cfr. Alberto Abruzzese, *La grande scimmia. Mostri vampiri automi mutanti*, Roma, Napoleone, 1973.
4 Karl Marx, *Il capitale*, libro I, Firenze, La Nuova Italia, 1969, p. 37.
5 Claudio Bisoni, "La matrice e le sue interpretazioni. Ovvero perché *Matrix* non è un film postmoderno", in Guglielmo Pescatore, *Matrix. Uno studio di caso*, Bologna, Hybris, 2006.
6 Geoff Klock, *How to Read Superheros Comics and Why*, New York, Continuum, 2006.
7 In perfetta sintonia con quanto sostenuto a proposito del melodramma da Peter Brooks in *L'immagine melodrammatica*, Parma, Pratiche, 1985.

Heroes

Deus ex Machina
Brian K. Vaughan: una proposta di monografia

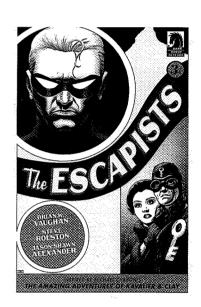
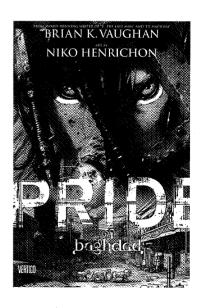
"If you were exiled from America what taste, smell and sight would you miss most?"
"The Taste, the Smell and sight of pure evil. We do it better than anyone"[1].

Questo saggio si propone di raccogliere sistematicamente in un tentativo, seppur embrionale, di monografia, informazioni e considerazioni sulla carriera di scrittore ancora breve, e tuttavia molto prolifica, di Brian K. Vaughan. Non vi è infatti, allo stato attuale, se si escludono numerosi articoli e recensioni, un discorso critico esauriente sul lavoro di sceneggiatore e autore di fumetti del co-scrittore di *Lost* (2004-), del creatore di serie di prossima trasposizione cinematografica come *Y: The Last Man* (2002-) ed *Ex Machina* (2004-). Come vedremo, sondando le diverse espressioni di una poetica ben definita e decisamente autoriale, ciò che renderà interessante Vaughan sarà proprio la qualità "cinematografica" del suo lavoro sul fumetto, in un certo senso in grado di controvertere un rapporto di contaminazione solitamente inverso fra scrittura fumettistica e filmica. D'altra parte, per quanto sia un dato spesso negato dall'autore, potremo anche verificare nella sua produzione molteplici ascendenze letterarie, che ci permetteranno di ascriverlo ad una tradizione di scrittura anglosassone di stampo allegorico, di utopie negative, che va da *A Modest Proposal* (1729) di Jonathan Swift ad *Animal Farm* (1944) di George Orwell.
Tutto ha inizio nella formazione dello scrittore: nato a Cleveland nel 1976, si trasferisce a New York dove frequenta i corsi di cinema della Tisch alla New York University. Lì, dove segue il *film and dramatic writing program*, riesce a far parte di un laboratorio attivo per pochi anni, chiamato "The Stanhattan Project" (Manhattan Project + Stan Lee). Si trattava di un workshop ideato dall'innovativo editore della Marvel, James "The Professor" Felder, allo scopo di reperire nuovi talenti al di fuori dell'industria del fumetto. A breve, aiutato dallo stesso Felder, Vaughan diventerà uno dei più richiesti autori per tutte le maggiori serie Marvel e DC, da *Batman* a *X-Men*, nonché vincitore di premi Eisner, Harvey e Shuster.
Seppure la spinta rivoluzionaria di questo giovane emergente apportata al medium-fumetto nel contesto già ben delineato dei supereroi ha un valore notevole e degno di analisi, ciò che ci interessa maggiormente esplorare e

classificare è il lavoro più personale di Vaughan, quello fatto su serie e *graphic novels* di cui è stato creatore. Se infatti la nuova linfa portata a personaggi "in declino" come *Dr Strange* (2006-2007) o *Swamp Thing* (2000-2001), ha senza dubbio permesso allo scrittore di ottenere un grande credito e una quasi inusitata libertà creativa, è nelle produzioni di fumetti "adulti" come quelli pubblicati per Vertigo, Wildstorm o Dark Horse che Vaughan esprime la propria vena ora più "politica", ora "autobiografica". Due caratteristiche, queste, usualmente prerogative della scrittura indipendente. Risulta dunque ancora più interessante, in quest'ottica, lo sguardo underground al mondo del fumetto di un autore comunque legato esclusivamente alle major, alle più potenti case editrici fin dagli esordi. Scorrendo i nomi dei "modelli" di Vaughan non vedrete Jack Kirby o Will Eisner, ma Alan Moore, Daniel Clowes, Adrian Tomine, Garth Ennis, Seth, Brian Bendis, Warren Ellis o Joe Sacco.
Cercheremo di dividere immaginariamente il lavoro di Vaughan in tre filoni principali: quello apertamente autobiografico, quello puramente romanzesco e finzionale e, per finire, quello politico.

"Do you have any interest in doing autobiographical work?"
"Probably not. My life is boring, and anything interesting usually makes its way into my fiction"[2].

Al primo gruppo, appartengono le serie in cui è possibile intravedere anedoti della vita di Vaughan (spesso da lui stesso confermati tali) e, più in generale, attraverso le innumerevoli *pop-culture referencies*, i frequenti rimandi musicali e cinematografici, i punti fermi della cultura della sua generazione. Fa parte di questo *corpus* prima di tutto *Y: The Last Man*, il cui finale sarà a breve pubblicato, con il sessantesimo albo[3]. Si tratta della storia dell'ultimo uomo sulla terra o, per essere più precisi, dell'ultimo maschio. Un virus letale, infatti, stermina l'intera popolazione maschile del pianeta, lasciando improvvisamente in mano alle donne il potere politico, economico e militare.
È facile accostare il racconto di questo mondo post-apocalittico a numerosi altri episodi nella letteratura e nel cinema americano di genere fantascientifico, ma l'approccio innovativo di Vaughan sta proprio nell'evitare ogni riferimento e citazione diretta se non nei dialoghi dei personaggi, rigenerando completamente il tema. Il protagonista è un "artista della fuga" di nome Yorick, apertamente modellato autobiograficamente dall'autore (il quale si vanta di aver tentato alcuni numeri da "mago della fuga" in gioventù). La differenza fra questo e un fumetto propriamente underground sta però nella narrazione: flashback e flashforward, indicatori temporali e spaziali, forme e stilemi del *road movie* fanno di *Y* un prodotto assolutamente hollywoodiano. Non è un caso che New Line si sia accaparrata quasi immediatamente i diritti per un adattamento cinematografico (con la delusione di molti fan che avrebbero preferito una serie televisiva).
Chi abbia letto il fumetto, in tempi non sospetti, avrebbe potuto prevedere facilmente l'approdo di Vaughan, presto o tardi, nel team di sceneggiatori di *Lost*. Tecniche drammatiche, tensioni e trasgressioni strutturali, dinamiche fra i personaggi e colpi di scena sono infatti pressoché analoghi nelle due sceneggiature. Attualmente Vaughan è stato coinvolto in 11 episodi di *Lost*, senza dubbio fra i migliori della terza serie, fra i quali spicca *Catch 22*, di cui l'autore è stato l'unico a firmare la sceneggiatura. L'episodio segue la vicenda di Desmond, personaggio ispirato ad Ulisse, viaggiatore e naufrago (nello spazio e nel tempo). La struttura della puntata, e lo stesso Desmond, ricalcano lo schema della peripezia e il personaggio di Yorick, così come si possono leggere in *Y: The Last Man*.
Al momento, a causa dello sciopero degli sceneggiatori e scrittori di Hollywood, di cui Vaughan è un fervente sostenitore, la scrittura degli episodi di *Lost* è ferma, ma l'autore è già impegnato nelle sceneggiature cinematografiche di *Y* e di *Ex Machina*, anche questo opzionato da New Line.

"Imagine *The West Wing*[4] meets *Unbreakable*[5]... unless you don't like that crap, in which case, *Ex Machina* is completely different"[6].

Un ingegnere di nome Mitchell Hundred, in grado di parlare con le macchine e con qualsiasi apparecchio elettronico, è il protagonista di *Ex Machina*. Una serie costruita esclusivamente su due piani temporali, flashback e presente: nel passato, viene narrata la storia de "la grande macchina" (da una citazione di Thomas Jefferson), primo supereroe della storia, "mancato" data l'impossibilità per un personaggio dotato di superpoteri di interagire in modo efficace con la società reale. Nel presente, che occupa la gran parte del racconto, seguiamo invece le "burocratiche" e assolutamente anti-spettacolari vicende dello stesso personaggio, divenuto sindaco di New York. Il sindaco Hundred, pur essendo un indipendente e tendenzialmente pragmatista, viene eletto anche grazie alla notorietà acquisita per aver dirottato uno dei due aerei diretti sulle torri gemelle, in un'America disperatamente bisognosa di eroi. Il riferimento di Vaughan all'elezione di Schwarzenegger in California è evidente, ma non va sottovalutato il coinvolgimento dell'autore nell'esperienza traumatica dell'attentato, come si legge da alcune dichiarazioni in proposito di una mini-serie commemorativa DC sui fatti del 9/11: "I watched the towers fall from the roof of my apartment in Brooklyn, so I was honored to get to donate something to DC's 9/11 tribute collection. My short story explored how writers and artists could possibly do something as frivolous as work on comics while the world was collapsing"[7]. In *Ex Machina* l'aspetto politico e autobiografico si fondono, e in modo assolutamente rischioso, mai banale: il personaggio principale dovrà confrontarsi con matrimoni gay, razzismo, sicurezza, religione e quasi ogni altro tema "scottante" nel dibattito pubblico americano, soprattutto nella New York post-11 settembre.
Di tutt'altro genere sono invece *Runaways* (2003-) e *The Escapists* (2006), produzioni inseribili nel filone più classicamente romanzesco di Vaughan. Il primo è un originale rilettura del mondo supereroistico: sei ragazzini comuni scoprono che i propri genitori sono in realtà dei *super-villains*. Il secondo è invece ispirato al Pulitzer di Michael Chabon *The Amazing Adventures of Kavalier and Clay*[8], e ne è praticamente uno *spin-off*, ancora una volta sul tema della fuga. Kavalier e Clay sono due fumettisti del 1930 in fuga: il primo dall'Europa nazista, verso l'America, il secondo da un corpo distrutto dalla polio e dalla propria omosessualità repressa. Il fumetto di Vaughan, grandissimo fan di Chabon, segue invece le avventure di uno scrittore ebreo di Cleveland, Max Roth, il quale cerca di creare un fumetto in omaggio al padre, grande appassionato dell'"eroe escapista": uno dei suoi collaboratori assumerà nella vita reale le sembianze del supereroe per sventare un crimine, ma la situazione si farà presto, realisticamente, fuori-controllo.
Infine, nel filone più politico di Vaughan, è centrale quello che possiamo considerare l'esperimento narrativo più letterario ed insieme più ambizioso dell'autore: *Pride of Baghdad* (2006). La *graphic novel* è basata sulla vera storia di quattro leoni fuggiti dallo zoo durante i bombardamenti di Baghdad della primavera del 2003. In cerca di cibo, in una Baghdad deserta e devastata dalle esplosioni, i leoni sono divisi da posizioni contrastanti sul significato della libertà e dall'incontro con altre razze animali, ognuna allegoria di

una diversa posizione sull'Iraq. Il concetto di autodeterminazione, il prezzo da pagare per un ordine sociale restrittivo o totalitario, l'alternativa del "tutti contro tutti", sono alcuni dei dubbi politici e filosofici con cui i personaggi animali sono costretti a confrontarsi brutalmente. Il fumetto è cautamente al di fuori della limitante propaganda democratica anti-Bush, così come della semplice indignazione dei radicali americani. Esso consiste piuttosto nella rivisitazione di un canovaccio che trova il proprio archetipo nella Batracomiomachia e nella commedia animale di Aristofane, ma soprattutto ha la propria consacrazione nella contemporanea satira *Animal Farm* di Orwell. Se l'attenzione di questo romanzo era evidentemente puntata sul regime comunista staliniano, esso consisteva, su un piano universale, di una profonda riflessione sul significato della libertà, e sui "pericoli" che ne possono derivare, all'emergere di una nuova élite di potere. Come allora Orwell, anche Vaughan per *Pride of Baghdad* ha inizialmente incontrato restrizioni editoriali, critiche illiberali e manifestazioni di sdegno, pur non essendosi mai schierato su posizioni antiamericane. Ci sembra dunque ancora oggi molto attuale quanto scritto dall'autore inglese nel 1944, nella postfazione al libro, sul tema della libertà di stampa:

> Se libertà vuol dire veramente qualcosa, significa il diritto di dire alla gente quello che la gente non vuole sentire. La gente comune approva ancora vagamente questa idea e in base ad essa agisce. Nel nostro paese – non è lo stesso in tutti i paesi: non fu così nella Francia repubblicana e non è così negli Stati Uniti oggi – sono i liberali che vogliono infamare il pensiero[9].

Maurizio Buquicchio

Note

1 Brian K.Vaughan in un'intervista contenuta nel suo sito ufficiale, http://bkv.tv.
2 *Ivi.*
3 Su questo fumetto, e in particolare sul suo rapporto con le serie televisive, si veda: Stefano Baschiera, "*Y: The Last Man* e le serie Tv dei giorni nostri", *Cinergie*, n. 9, marzo 2005, pp. 34-35.
4 Nota serie televisiva, sul Presidente degli Stati Uniti, prodotta fra il 1999 e il 2006.
5 *Unbreakable* (M. Night Shyamalan, 2000).
6 Brian K. Vaughan in *op. cit.*
7 *Ivi.*
8 Michael Chabon, *The Amazing Adventures of Kavalier and Clay*, New York, Random House, 2000.
9 George Orwell, "Libertà di stampa", in *La fattoria degli animali*, Milano, Mondadori, 1995, p. 115.

Lo splendore della vita di ogni giorno

American Splendor. La vita e le stagioni di Harvey Pekar tra cinema e fumetto

> "Ordinary life is pretty complex stuff!"
> Harvey Pekar

1980. Il *Village Voice*, periodico newyorchese, pubblica un lusinghiero articolo su *American Splendor*, fumetto *underground* interamente scritto, finanziato e distribuito da una sola persona: Harvey Pekar, un impiegato pubblico di Cleveland. Poco tempo dopo Pekar viene contattato dal regista Jonathan Demme e dal produttore televisivo Alan Sacks, e nel corso dei primi anni Ottanta *American Splendor* ottiene tre diversi adattamenti teatrali, mentre Pekar si fa conoscere al grande pubblico tramite una serie di apparizioni come ospite al popolare talk-show condotto da David Letterman. Nel corso degli anni Novanta Pekar ottiene l'interessamento di Ted Hope, produttore connesso alla Good Machine, una compagnia di produzione e distribuzione indipendente. Hope, nome benaugurante, chiede a Pekar di stendere una sceneggiatura cinematografica e suggerisce l'idea di farlo apparire nel film accanto all'attore designato per interpretarlo, idea con cui concordano pienamente i registi di documentari Robert Pulcini e Shari Springer. Hope ottiene un finanziamento dalla HBO e così le riprese del film possono partire. La location prescelta è la citta di Pekar, Cleveland, siamo nel novembre del 2001. Pekar vive le riprese in prima persona diventando una presenza assidua sul set. In seguito assiste all'anteprima di *American Splendor* presso il Sundance Film Festival dove realizza che si tratta di un film "innovativo": "Bob and Shari mixed different Forms – documentary, narrative fiction, animation and still photo of cartoons"[1]. La coppia di registi, ispirandosi al fatto che Harvey è stato disegnato da una miriade di artisti nel corso degli anni[2], sperimentano un casting multiplo. Pekar appare nel film, viene intervistato da Shari Springer Berman in *voice-off*, introduce gli episodi, s'aggira per le gelide strade di Cleveland, ma è al contempo interpretato da Paul Giamatti e da Donal Logue. Il gioco degli *avatar* riconduce sempre a lui, alle sue ossessioni, ai suoi tic: è uno studio celebrativo di questo anti-eroe della *everyday life* americana. Il film è fresco e piacevole, e zigzagando tra animazione e ripresa fotografica gioca ad interpolare la cornice della vignetta con i bordi dell'inquadratura. Gli interpreti sono azzeccati, in particolare l'interpretazione di Paul Giamatti, costretto a confrontarsi con il Pekar originale, è magistrale. Giamatti trasforma e condensa le smorfie nervose ed il birignao *slang* di Pekar in un'interpretazione plasticamente aderente ai valori grafici elaborati dal fumetto, sopratutto in chiave Robert Crumb: la giostra dei denti, il saltellamento nervoso da una gamba all'altra, la voce rauca, la goffa postura, la smorfia sghemba che attraversa il viso, la maschera raggelata dell'espressione che si apre a brevi squarci di micromimica allusiva. Un "gioco performativo", forse il primo caso di un'interpretazione integralmente ispirata da un'iconografia fumettistica. Le immagini sono arricchite da una bella colonna sonora jazz scelta sulla base di una consulenza fornita dallo stesso Pekar, che ha esercitato per diversi anni la critica discografica. Il film non fatica a conquistarsi la vittoria al Sundance. Questi dati non li ho ricavati da un articolo o da un saggio, ma da un fumetto scritto dallo stesso Harvey Pekar[3], perché è questa la caratteristica più affascinante del personaggio: Pekar da oltre trent'anni mette la propria vita in un fumetto.

American Splendor, il fumetto

Per presentare *American Splendor* è utile rifarsi all'introduzione scritta da Robert Crumb destinata alla prima raccolta antologica del fumetto[4]. Crumb ricorda il primo incontro con Pekar descrivendolo come un autentico *hipster*, frenetico nel parlare e nel muoversi, fanatico di jazz moderno e grande collezionista di libri e vinili mentre la cifra della monomaniacalità viene posta alle fondamenta di un fumetto auto-prodotto e distribuito a mano, nel più completo isolamento artistico e culturale dalla "scena" editoriale californiana o newyorkese. Il primo incontro tra Crumb e Pekar viene rievocato in un fumetto del 1979: *The Young Crumb Story*[5]. Pekar si interessa gradualmente al nuovo ambiente degli *underground comix* di cui Crumb diventa in breve tempo il principale esponente[6]. Dopo una serie di riflessioni e vicissitudini perviene a queste conclusioni:

> The guys who do that animal comic an' super-hero stuff for straight comics are really limited because they gotta try t'appeal to kids. Th' guys who do underground comics have really opened things up, but there are still plenty more things that can be done with 'em, they got great potential. You c'n do as much with comics as the novel or movies or plays or anything. Comics are words an' pictures; you c'n do anything with words an' pictures![7]

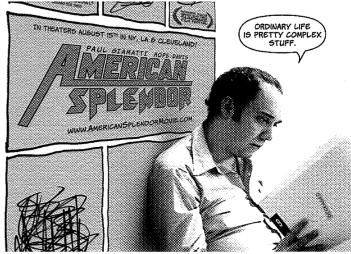
Un termine che comparirà spesso nei suoi fumetti è la parola "cheap" che vuol dire economico, povero, ma anche "avaro", accusa che Pekar riceve spesso nella sua quotidianomachia. "You're cheap!" si sente dire dalla ragazza con cui esce o dal collega d'ufficio a cui scrocca un passaggio in macchina o una fetta di torta. Il concetto di povero e di economico per Pekar, che colleziona *old things* e si veste *second hand* va bene, funziona, è affine alla flessibilità stessa che permette il fumetto. L'importante per lui è l'urgenza di esprimersi, e di spendere bene i propri soldi nel farlo. Lo scenario in cui si muove è Cleveland. Gli anni narrati da Pekar nelle sue prime storie, le più dure e pure, riflettono l'incertezza di una metropoli che negli anni Sessanta, dopo aver vissuto un breve momento di espansione dell'industria pesante, è avviata verso il declino, fase che porta ad un vasto movimento di periferizzazione e rapida degenerazione nella qualità della vita allocata nei nuovi *slums*. Pekar si muove in questo contesto come un personaggio assolutamente integrato al paesaggio suburbano con le sue subculture. Alcuni dei suoi fumetti raccontano il periodo della depressione economica e delle tensioni razziali, i cosiddetti *Hough Riots* del 1966 (dal nome della comunità di colore di Hough, dove si generarono gli scontri). Questa prima stagione di *American Splendor* che va dal 1976 alla metà degli anni Ottanta circa, coincide con una cruda, realistica rappresentazione della *working-class* americana, ad esempio in *Rollins on Time* (1978) oppure in *Visualize, Actualize, Realize* (1979)[8]. Non mancano le vicende private, lo sguardo impietoso sul duplice fallimento coniugale, la solitudine, il tedio, le amare e malinconiche riflessioni sull'esistenza ed il decadimento biologico. Buona parte della produzione di Pekar aspira alla confessione letteraria ascendendo alla funzione catartica più remota e significativa della lamentazione, come in *A Ride Home* (1983)[9]. Le sue radici ebraiche affiorano in una vicenda di passaggi in macchina gratuiti: *Free Ride* (1984)[10], dove si affronta il nodo del sionismo, che Pekar liquida in pochi giri di parole: "Oh, Man this guy wants the jews t'have their own country an'be strong so they can walk all over people the way they been walked on"[11]. A questa prima fase, più esistenzialista e "proletaria", seguiranno altri numeri della prima serie originale di *American Splendor*, quasi interamente autopro-

dotta, che termina nel 1993. Dal 1994 Pekar scriverà dei numeri addizionali di *American Splendor* per la Dark Horse Comics, produrrà due *graphic novel* e nel settembre del 2006 realizzerà una mini-serie di quattro numeri di *American Spendor* per la Vertigo, marchio *indie* della DC Comics. Nella citata introduzione, Crumb sottolinea l'originalità dell'approccio di Pekar, difficile da trovare in letteratura, impossibile nei film o nella televisione. Pekar è un Émile Zola senza carnet che scrive di quello che ha visto mentre le cose gli sono ancora fresche in mente, e compone le sceneggiature per i fumetti usando quegli omini fatti a bastoncino che disegnano i bambini. Il rapporto che stabilisce con i disegnatori a cui commissiona le storie tende ad impedire che questi ricadano in uno stile standardizzato da fumetto supereroistico, e questo molto prima che l'esplosione di Frank Miller o Alan Moore popolarizzasse la tipologia d'approccio. Tale lucida metodologia ha permesso delle esplorazioni formali: ad esempio il disegnatore Gerry Shamray ha lavorato basandosi su una serie di foto di Pekar e della moglie prese nel loro appartamento. Aggiunge il sottoscritto che il "caso Pekar" ha la nota di merito di aver rappresentato quasi un *unicum* nel panorama dell'industriale editoriale del fumetto corrotta dai prezzi, dal *comics code*, dal sistema di distribuzione e smaltimento o dal predominio vessatorio dei generi "di successo". Per una tassonomia minima dei generi praticati da Harvey Pekar: la fantasia, la confessione, la conferenza-imbonimento del lettore, il micro-evento quotidiano, la recensione, le gesta di jazzisti e di uomini non illustri, il piccolo pantheon del consueto e dell'ordinario. A queste forme ne va aggiunta un'altra che si auto-organizza perimetrando il tempo vissuto secondo un evento concluso: il cancro, o la genesi del film *American Splendor*, come indicano gli stessi titoli delle *graphic novel* scritte in collaborazione con la nuova compagna Joyce Brabner *Our Cancer Year* (1994) e *Our Movie Year* (2004).

American Splendor, il film

Se il fumetto moderno e contemporaneo "mima" il cinema per ricostruirne atmosfere e ritmi, come hanno puntualizzato gli studi di Daniele Barbieri ed Alberto Abruzzese, nel caso di *American Splendor* (2003) di Robert Pulcini e Shari Springer Berman è evidente lo sforzo di capovolgere questa tendenza e di "saltare" tra le maglie delle diverse modalità espressive di fumetto + cinema: il film è un marchingegno intertestuale che scivola tra le diverse combinazioni possibili del rapporto tra finzione disegnata e storia narrata per immagini in movimento e le declina nelle variabili della recita, l'analisi, l'intervista, l'auto-rappresentazione, l'interpellazione, ecc... Nell'incipit viene inserito un episodio apocrifo di Pekar bambino che fa il tradizionale giro del quartiere durante Halloween ma senza il tradizionale costumino da superore, suscitando così lo sgomento della vicina di casa, il che dovrebbe suggerire la connaturata tendenza di Pekar a scostarsi dal *mainstream* fumettistico (ma tutto ciò sembra configurato come un manifesto del cinema indipendente da cui provengono gli stessi registi). I titoli di testa ribadiscono le intenzioni di coniugare il dominio dell'impaginazione delle vignette con il campo dell'inquadratura cinematografica, verso una sorta di *mixed media*. Il set dell'intervista a Pekar è uno sfondo bianco che suggerisce l'analogia con la pagina del fumetto ed appaiono integrate all'inquadratura delle scritte non locutive, che riportano delle indicazioni spaziotemporali ad emulazione della didascalia fumettistica. Un'altra sequenza mette in continuità la messinscena sul set ed il suo retroscena, dove compaiono i personaggi reali (Pekar e Radloff) che sono stati appena rappresentati dagli attori. In un'altra, ispirata ad un fumetto del 1978 disegnato da Crumb: *Standing Behind Old Jewish Ladies in Supermarket Lines* (1978)[12], l'inquadratura viene splittata per dar luogo ad un pensiero di Giamatti visualizzato con il Pekar disegnato da Crumb che interviene a viva voce. In un'altra sequenza, dove compare il "salomonico" Mr. Boats, supervisore collega di Pekar e grande dispensatore di saggezza popolare, il profilmico è disposto per coincidere esattamente con i contorni di una copertina di *American Splendor*. Le apparizioni televisive di Pekar al *David Letterman Show* sono "citate" attraverso l'inquadratura di un televisore. Ma la sequenza visivamente più interessante è quella dedicata alla trasposizione di uno dei fumetti più belli della serie *American Splendor*, ossia: *The Harvey Pekar Name Story*, disegnato da Robert Crumb nel 1977[13]. Qui Giamatti si muove in uno spazio vuoto digitalizzato con il *blue screen*. Nel bianco compare una riga che lo segue, a tracciare i contorni di una vignetta, e lo sfondo presto si riempie di linee che si richiamano allo stile del tratteggio "sporco" di Crumb per poi dissolvere in una strada innevata. Se la sequenza disattende la potente frontalità del fumetto originario, tesa a comunicare un disagio estraniato, comunque convince come uno dei momenti più felici a monte di queste continue prove e riprove di convivenza tra cinema e fumetto. Si può dire allora il film costruisce un *work in progress* "cross-mediale" che si svolge sotto gli occhi dello spettatore appellandosi molto alla nozione già assodata di cinema "postmoderno". Ma sostanzialmente, se lo riportiamo alla struttura essenziale, si tratta di una *docu-fiction* su Pekar, in cui allo stesso Pekar viene chiesto di commentare alcuni episodi di *American Splendor* ed introdurre i caratteri che ne popolano le vicende. Da questi spunti emergono continui "focus" drammatizzati che sostanzialmente seguono una linea cronologica piuttosto lineare, coincidendo con la vita e le stagioni di Pekar. Alla fine del film la linea della narrazione e quella della vita reale del narratore coincidono: il film si chiude con le immagini di Pekar che festeggia il pensionamento con la famiglia. In generale i registi Robert Pulcini e Shari Springer Berman si premurano di mantenere una certa aderenza al realismo spigoloso del fumetto, ma non mancano le detestabili concessioni alla drammatizzazione hollywoodiana: si veda ad esempio la differenza tra lo sguardo commosso e minimale praticato da Pekar su un avvenimento per lui saliente come la conoscenza della sua futura terza moglie, in *Dear Mr. Pekar: What Do I Do For a Living... Costumes, Comics and Convicts*[14], e l'edulcorazione pseudo-hoolywoodiana dello stesso episodio, nel film.

La discutibile pesantezza dell'essere

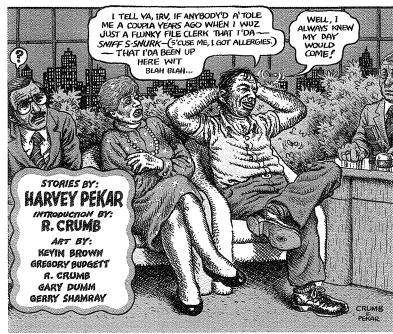
Pekar, con i suoi *avatar* d'inchiostro, lo si guarda come una cosa desiderabile, l'energia nervosa di cui si carica crepitando è l'energia degli schiavi che brulicano nel corpo decomposto delle grandi aree depresse nelle metropoli nordamericane. Il suo regalo più grande alla letteratura "popolare" di questo secolo letterario (che per quanto sia breve, non è ancora finito) è il suo porsi come *heteros autos*. Pekar è indimenticabile nella graziosa levità del suo divenire altro dello stesso, in quel colpo di calcagni con cui eleva la materia grigia di cui sono impregnati i buchi neri dell'esistenza verso la luce con cui ce la fa guardare, quasi verso un'auralità del percetto (seguendo l'indicazione dell'unico maestro che si è fatto riconoscere: "Avvertire l'aura di una cosa significa dotarla della capacità di guardare")[15], rendendo riconoscibile un tratto di vita altrimenti persa nelle correnti di uno sciabordio informe. Pekar si incide nella nostra mente con un erpice kafkiano, ci tatua della sua esistenza. E ci si affeziona a questo *everyman* di periferia, che ci interpella per lenirsi i piccoli tagli e le contusioni addolcendo un po' anche la nostra vita e così facendo ci accomuna nei segmenti di una prossimità umana. Non sto soltanto proponendo di includere nel prossimo Voyager una copia di *American Splendor*, sto cercando di dire che Pekar ci inscrive in una categoria, non nuova, ma ancora non emersa sotto le cure di un qualche Foucault, una categoria antropologica dell'uomo contemporaneo. Ed il tratto notevole di questa emersione è rappresentato proprio dal mezzo che egli ha prescelto per concretarla: il fumetto, per le ragioni non minori della sua propria forza di espressione. E la cosa più notevole del gesto è che rasentando quasi la non-espressione finisce per ritrovare appieno quel gusto equipollente della creazione che non decresce di dignità rispetto a qualsiasi altro medium d'evocazione creativa. Gli storici "annalisti" francesi hanno scoperto il valore della microstoria e dei "testimoni loro malgrado", e allora, Pekar è un testimone volontariamente involontario: in lui scorre un flusso elettrico di curiosità inesausta e logorroica, la volontà di

American Splendor

marchiare tutto, dare un'opinione su tutto, ed oltre a tutto questo c'è una parte, ancora da depurare, di testimonianza preziosissima. Il suo sguardo estremamente lucido e spietato lo accomuna ad alcuni dei più importanti realisti americani contemporanei. D'altronde Pekar, tratto sottolineato nel film, nasce come collezionista compulsivo, rivelando tratti di un comportamento favorevole alla reificazione, difatti prima di scrivere storie a fumetti vinceva l'ansia esistenziale con il metodo del *junk* che si strafà di dischi. Pekar in questa fase ben descritta in *American Splendor* sarebbe un "cugino Pons", a cui si accosta per sciatteria e passione divorante, se non fosse che la sua collezione è puramente affettiva, priva com'è d'ogni valore materiale. Ma questo non ci deve stupire: Pekar, giustamente ripreso da Berman e Pulcini come stagliato su uno sfondo dove compaiono scatole colme di dischi, rimane un collezionista che ripone nelle griglie delle sue vignette i multipli esemplari di un umile ma dignitosissimo proletariato umano: *nerds*, scansafatiche, *hobos*,. donne di facili costumi, lunatici, vecchi tromboni pieni di consigli improbabili, scrocconi, ecc... Mi rifaccio allo studio di Michel Foucault sulle coordinate ontologiche della parola "autore", studio recentemente analizzato da Giorgio Agamben il quale commenta: "la funzione-autore appare come un processo di soggettivazione attraverso il quale un individuo è identificato e costituito come autore di un certo *corpus* di testi"[16]; e credo si possa parimenti sostenere che nel processo di capitalizzazione della funzione-autore, a cui aspira la Grande Scimmia dell'immagine-merce, la funzione-autore è già lacerata nel momento in cui viene soggettivizzata attraverso lo stesso effetto di *corpus* indotto dal nome dell'autore stesso, passaggio che segna il limite anche della funzione-lettore. Sono gli effetti speciali intorno alla Grande Scimmia, come nella celebre sequenza di *Videodrome* (David Cronenberg, 1983) dove lo schermo viscoso e pulsante di un televisore fagocita lo spettatore (sequenza che ha regalato una volta per tutte al nostro immaginario una perfetta rappresentazione dell'Io che sparisce dietro l'ingloriosa marcia della marcescenza dell'Aura) "illustra" gli effetti della fruizione di un segno autoriale che è già morto sul suo nascere. Allora, posso capovolgere la sentenza agambeniana per cui "porsi come autore significa occupare il posto di un morto". Pekar è difatti il caso di un tanatografo già morto nel momento in cui scrive, ma ciò che a lui interessa non è tanto rileggere il soggetto al di là del suo tramonto, bensì produrre un ampliamento di quella che è sempre stata la posizione dell'autore a mo' di "esèrgo", ossia la foto sul retro del libro, in cui la funzione-autore e l'autore stesso s'abbracciano definitivamente. Quello che gli interessa è boxare a lungo con la sua ombra, produrre un incontro con noi, farsi ascoltare, ed in questo la sua scrittura briccona e smargiassa, cioè "pekaresca", si riafferma come un episodio sostanziale non del cinema, non del fumetto, bensì un *episodio della storia della lettura*, se consideriamo la lettura un gesto controreagente al dispositivo che la produce, un apporto all'umanità dotato di direzione, tempo ed infine di un'etica: "come presenza di un corpo vivo in un mondo vivo che può essere salvezza quanto minaccia, negazione e affermazione, e certo esige il riconoscimento del nostro essere sempre in cammino alla ricerca di un senso, di una figura ove anche il disordine si trasformi in presagio di ordine"[17]. Pekar è una figura in fuga, o in viaggio, verso qualcosa di meno che una ricerca sistematica, qualcosa di più che un diario, qualcuno che cerca una comunicazione resistente, o quanto meno di buttare una manciata di cemento a presa rapida sul mondo che gli sfugge sotto i piedi. Solo il fumetto forse poteva fermare questa scheggia impazzita. E allora possiamo intuire finalmente cos'è il fumetto per Harvey Pekar: è qualcosa tra la stretta gelida e famelica della strada ed una livida insonnia, tra il tedio e l'ipercinetismo del pazzo, è qualcosa di molto simile a quanto è stato descritto da quella poesia di Leonard Cohen, che recita:

Non mi sono suicidato
quando le cose andavano male
Non mi sono dato
alla droga o all'insegnamento
Ho cercato di dormire
e visto che non ci riuscivo
ho imparato a scrivere
ho imparato a scrivere
cose che uno come me
avrebbe letto
in una notte così[18]

Davide Gherardi

Note

1 Harvey Pekar, "The American Splendor Movie", ora in Harvey Pekar, *American Splendor. Our Movie Year*, New York, Ballantine Books, 2004, p. 15.
2 All'indirizzo http://joshcomix.home.mindspring.com/and/pekar_artists/index.html si trova una lista pressoché completa fino al 2006 dell'assortimento di artisti che hanno illustrato le storie di Harvey Pekar, dalla "A" di L.B. Armstrong alla "Z" di Mark Zingarelli.
3 H. Pekar, "The American Splendor Movie", cit., pp. 2-19.
4 Robert Crumb, "Introduction" (1985), in Harvey Pekar, *American Splendor. The Life and Times of Harvey Pekar*, New York, Ballantine Books, 2003.
5 Harvey Pekar, Robert Crumb, "The Young Crumb Story", 1979, ora in H. Pekar, *American Splendor. The Life and Times of Harvey Pekar*, cit., s.p.
6 Gli *underground comix* sono "un'esplosiva miscela di sesso, politica, reminiscenze dei fumetti dell'orrore, comicità goliardica, riferimenti alla rivista 'Mad', ricerche formali, effetti grafici e psichedelici, neologismi gergali". Vedi Pietro Favari, *Le nuvole parlanti*, Bari, Dedalo, 1996, p. 123.
7 H. Pekar, *American Splendor. The Life and Times of Harvey Pekar*, cit., s.p
8 *Ibidem*, s.p.
9 *Ibidem*, s.p.
10 *Ibidem*, s.p.
11 *Ibidem*, s.p.
12 *Ibidem*, s.p.
13 *Ibidem*, s.p.
14 *Ibidem*, s.p.
15 Walter Benjamin, "Di alcuni motivi in Baudelaire", in *Angelus Novus. Saggi e frammenti*, Torino, Einaudi, 1995, p. 124.
16 Giorgio Agamben, "L'autore come gesto", in *Profanazioni*, Roma, nottetempo, 2005, p. 71.
17 Ezio Raimondi, *Un'etica del lettore*, Bologna, Il Mulino, 2007, p. 75.
18 Leonard Cohen, "Questa è l'unica poesia", in *L'energia degli schiavi*, Roma, minimum fax, 2003, p. 97.

7Brothers e il debutto di Woo nel mondo dei comics

Per introdurre a grandi linee un fumetto come *Seven Brothers* (John Woo/Garth Ennis, Virgin Comics, 2007) bisogna per un attimo andare al cinico marketing presente nell'attuale intenso scambio cinema-fumetto per poi, solo in un secondo momento, analizzare gli apporti linguistici (se presenti) che un regista come Woo ha saputo apportare al media fumetto e come e *se* si è saputo adattare all'arte sequenziale.
Ma prima, per l'appunto, Marketing, e anche a costo di risultar piatti scontati e banali dobbiamo ricordare come il portare su celluloide un personaggio dei fumetti dal nome già conosciuto al grande pubblico possa far risparmiare diversi soldi nel promuovere il film stesso (e parecchi soldi sono investiti nella promozione). Lo stesso, ovviamente, avviene in direzione opposta, infatti anche se parliamo di un mercato ben diverso in termini di numeri e soldi non si può ignorare come i fumetti tendano ad allungare su carta le avventure filmiche di popolari personaggi che proprio non vogliono uscire dall'immaginario collettivo – *Nightmare* (Wes Craven, 1986) è ancora vivo nelle vignette[1], così come i personaggi de *L'armata delle tenebre*[2] (Sam Raimi, 1992) – o come costantemente ripresentino versioni a vignette dei film in sala, da *Star Wars* (George Lucas, 1977) a *Kill Bill* (Quentin Tarantino, 2003-2004), in una forma di "adattamento popolare" che un tempo fu dei romanzi.
Bene, fin qui nulla di nuovo e nemmeno di particolarmente interesse, ma quando il colosso Virgin ha deciso nel 2006 di dedicarsi anche a fumetti (insieme a videogames per cellulari e cartoni animati), non solo ha aperto una sede in India e un website molto accattivante[3], ma ha anche arruolato un regista come Shekhar Kapur tra i suoi creatori e amministratori e fin da subito ha scelto il fumetto come media attorno al quale far ruotare diverse personalità provenienti dai più disparati campi dell'intrattenimento. Infatti, per emergere in un mercato quanto mai vario e saturo come quello del fumetto, la Virgin Comics ha puntato con decisione verso la ricerca di nomi già conosciuti dal grande pubblico da stampare sulla patinata prima pagina dei loro prodotti, scegliendo non personaggi di finzione e titoli cinematografici ma, piuttosto, i loro creatori. Una manovra, questa, forse non particolarmente nuova nel panorama fumettistico (dove uno scambio di autori con altri media è sempre stato presente) ma interessante perché la Virgin Comics sta provando a definire la sua identità a fumetti proprio attorno a quest'idea di "apertura autoriale"; basti pensare ai nomi delle varie collane come "Director's cut" e "Virgin's voices".
Quindi, idea di base della Virgin Comics: accogliere intellighenzia da altri media e dargli possibilità di esprimersi a fumetti affiancandogli, ovviamente, professionisti del settore. Tra i nomi che campeggiano prima del titolo delle varie serie abbiamo: Nicholas Cage & figlio, Dave Stewart (co-fondatore degli Eurythmics), Jenna Jameson; Guy Ritchie e, appunto, John Woo.
Questa è solo una breve introduzione al nuovo panorama Virgin e sembra evidente come il titolo *7Brothers* ideato da John Woo e sceneggiato da Garth Ennis appaia come il prodotto più accattivante. Innanzitutto Woo è un regista che ha un che di fumettistico nei suoi film e a sua volta ha indirettamente ispirato una generazione di sceneggiatori di comics; lo stesso Ennis gli rese omaggio nella serie *Hitman* (DC Comics, 1993), per temi, tropi e personaggi. In secondo luogo, la presenza dello sceneggiatore irlandese è una garanzia di un'unità d'intenti, continuità stilistica e di una dose di originalità linguistica con il lavoro di Woo. Se il regista di Hong Kong non ha bisogno di presentazioni sembra necessario ricordare come Ennis sia un mostro sacro del fumetto a stelle e strisce degli anni Novanta-Duemila, ha scritto per le più importanti case editrici al mondo (dalla Marvel alla Top Cow ecc.), è il creatore di *Preacher* (Ennis, Dillon; 1995, Vertigo), sceneggiatore di *Hellblazer* (1988-, Vertigo) e protagonista del *restyling* dello scomodo *Punisher* (Ennis, Dillon; 2001-2004, Marvel Max), incoronato nel 1998 come miglior scrittore agli Eisner Awards (per il quale è stato candidato cinque volte) e via dicendo. Il suo tratto caratteristico è una rappresentazione assolutamente spettacolare della violenza e un uso creativo del turpiloquio. Insomma, dalla fantasia di un regista come Woo, libera da ogni impedimento "produttivo" del mezzo cinematografico, e dalla maestria narrativa di Ennis sembrerebbe lecito aspettarsi – per una volta – un debutto significativo nei fumetti da parte di un regista.

Global?

Un altro dei tratti caratteristici della Virgin Comics è quello di aver forti contaminazioni con l'immaginario orientale, indiano in primis. A parte il processo di *outsourcing* (manifestato e sottolineato anche nella presentazione nel loro website) una delle loro collane di fumetti (la collana "indiana" è chiamata *Shakti*) è dedicata a prodotti che si riferiscono direttamente all'immaginario indiano, sia per tratti iconografici sia per orizzonti "filosofici", tagliati ovviamente con l'accetta. Senza addentrarci troppo in questo orientalismo – ci sarebbe anche da discutere su quale idea di Oriente appaia tra queste pagine e sul mercato di riferimento di questi prodotti – diciamo solo che quest'idea di voler rappresentare un mondo quanto mai globale, anche se con il centro in Usa, è centrale in *7Brothers*. La storia stessa è l'adattamento di una leggenda cinese, la prima a raccontare di "supereroi": dieci fratelli con dieci diversi superpoteri si uniscono per difendere i lavoratori della Grande Muraglia. Ennis e Woo riadattano questa leggenda ai tempi moderni, cercando di spingere sul tasto del "piccolo mondo globale" e del "tutti possono esser supereroi, anche i più insospettabili".
Infatti, tra i protagonisti abbiamo cinesi (ovviamente), africani, mediorientali, nativi americani, caucasici e via dicendo, tutti fortemente stereotipati e allo stesso tempo somiglianti tra loro nel tratto "sporco" di Jeevan Kang. Ogni personaggio ha anche una stereotipa "storia epifanica" dei propri poteri, direttamente collegata al luogo di origine: il palestinese che con la sola voce riesce a distruggere un elicottero israeliano in procinto di bombardare la sua casa, l'africano in mezzo a una guerra civile, ecc.; insomma, un mondo globale[4], diversificato ma assolutamente piatto e familiare con epicentro (manco a dirlo) negli Stati Uniti.

Trama

La trama della prima serie si sviluppa con una banalità sconcertante che emerge anche in poche righe di sintesi: la Cina ha girato il globo prima di Magellano e Colombo ma ogni traccia è stata volutamente cancellata dalla storia perché i costi delle spedizioni avevano ridotto il paese sul lastrico durante un periodo di carestie. Sulle navi che viaggiarono in ogni angolo del pianeta c'era anche un arcimago chiamato Son of Hell e il suo apprendista Fong: il primo era impegnato a tracciare con particolari pietre le "linee del drago" che gli dovevano permettere di controllare gli elementi naturali e virtualmente il mondo stesso. Fong dal canto suo, sapendo degli intenti malefici del suo maestro, decise di lasciare anch'esso il suo marchio sulle linee del drago, in questo caso fertilizzando donne locali in modo da avere una progenie. Entrambi i piani fallirono miseramente quando l'imperatore della Cina decise di mettere al bando ulteriori spedizioni, e Fong con uno scontro all'ultimo sangue riuscì a imprigionare Son of Hell in fondo a una montagna prima che potesse vendicarsi dell'imperatore. Ai giorni nostri, una ragazza cinese raccoglie attorno a sé sette personaggi provenienti da ogni parte del mondo, ognuno ha dei poteri speciali, ognuno è ovviamente la progenie di Fong. Devono riunirsi per combattere il ritorno sulla terra di Son of Hell.
Ecco, una trama che assomiglia molto a *The League of Exraordinay Gentlemen* di Alan Moore (Wildstorm Comics, 1999) e che comunque richiama un'infinità di storie a fumetti, un plot che ripercorre quasi pedissequamente il più classico sviluppo narrativo dei fumetti supereroistici.

Struttura

Ennis e Woo non si prendono nessun rischio, la struttura della miniserie – articolata in cinque albi – è quantomeno tradizionale ed essenziale:

1. Incontro dei personaggi.
2. Scoperta dei poteri dei personaggi e del motivo della loro riunione.
3. Incredulità seguita da una presa di coscienza del loro ruolo di eroi.
4. Primo incontro con il *villain* e pesante sconfitta.
5. *Villain* a un passo dal dominio del mondo.
6. Rinascita insperata degli eroi.
7. Vittoria finale con definitiva creazione del gruppo[5].

Questo percorso a sette tappe è serrato e rigido, non si trova spazio dedicato alla caratterizzazione dei personaggi se non in figure di archetipi quali il credente, il diffidente, l'iroso, il meditativo, il folle dal cuore d'oro, né tanto meno aperture possibili della storia sia in rapporti interpersonali sia nella problematizzazione dei superpoteri. La storia dice tutto, non lascia alcun filo della narrazione in sospeso, misteri da risolvere, personaggi da indagare, ambiguità da sviluppare; nasce e si esaurisce come miniserie chiusa nella sua unità[6]. Questo va a scontrarsi con il fatto di essere comunque un "numero uno", una storia di presentazione di un gruppo di supereroi che appartengono per forza di cose all'universo della serializzazione, anche se sembrano negarla. Insomma, la struttura di *7brothers* vive del paradosso di essere esaustiva come sviluppo, presentando però personaggi da serie che rimangono alla fine come uno scheletro vuoto senza spessore alcuno. Mi spiego meglio, la storia è incentrata più sullo sviluppo della vicenda, sul raccontare una

7Brothers

storia, che sui personaggi che la animano; i protagonisti sono terribilmente delineati, è un mondo senza ombre e aperture. Là dove la narrazione di *The League of Extraordinary Gentlemen* (per esempio) offre decine di storie possibili a ogni giro di pagina con personaggi ed azioni difficili da codificare pienamente, *7brothers* è dominato dalla piattezza e da uno svolgimento narrativo che si dipana senza mai mettersi in discussione o creare stratificazione alcuna

Il tocco di Woo

In tutto questo c'è da chiedersi: "e l'apporto di Woo?". Per esserci c'è ma è piatto e non problematico come il fumetto stesso, più che un apporto è un "rimandare a". Infatti, per dare un'identità "wooiana" al fumetto stesso si è proceduto adattando in vignette alcune caratteristiche inquadrature e situazioni del cinema di Woo. Un sistema di citazioni e rimandi molto semplificato rispetto anche a quanto fece Ennis nel sopramenzionato *Hitman* e che, alla fin fine, risulta in un asservirsi a pagine di "azione" statiche, una sorta di storyboard di scene tipiche dei film di Woo.
Questo è il punto, essendoci uno sviluppo narrativo che non ha accelerazioni brusche e non riesce mai a dare un vero e proprio ritmo alla vicenda se non quello di uno stanco susseguirsi di "già visto", il momento dell'Azione, del confronto Bene vs. Male non è altro che una serie di vignette che rimandano in maniera il più esplicita possibile alle inquadrature del cinema di Woo: un tipo orientale in giacca e cravatta che spara con due pistole circondato da bossoli volanti, una soggettiva impossibile attraverso il buco in un muro di un grattacielo, il momento di *empasse* con pistole reciprocamente puntate e pronte per far fuoco ecc. Il lettore non viene chiamato a nessuno sforzo particolare di lettura e di ritorno sulla pagina scritta e questo porta anche a un impigrirsi dell'azione stessa e un processo di riconoscimento extratestuale e nulla più; se non bastasse quanto detto finora a rendere l'idea di piattezza che domina questo prodotto, posso aggiungere che il *villain*, nel momento di massimo potere, giganteggia letteralmente sui palazzi della città[7] e che ogni intervento dell'eroe (a partire dalla scoperta dei poteri) viene creato come un *deus ex machina.*

Conclusioni: dirigere un fumetto, un'operazione di marketing

Difficile vedere nell'operazione *Virgin Comics: Director's Cut* qualcosa di diverso da una mera trovata pubblicitaria, così com'è difficile pensare a un John Woo impegnato per più di 20 minuti a "creare" lo stesso *7brothers.* Se lo scambio di temi e personaggi sembra funzionare in entrambe le direzioni del rapporto cinema/fumetto, lo scambio di intellighenzia – anche se possibile – ha più possibilità di offrire unidirezionalmente risultati interessanti: i nomi degli autori del fumetto sono decisamente più sconosciuti che le loro creazioni, per arrivare al cinema devono fare un percorso molto più lungo e complesso di quello dei loro personaggi ai quali comunque rimangono legati a doppio filo. Il percorso degli autori da cinema e fumetto, invece, è decisamente simile a quello dei personaggi di finzione, è un nome conosciuto e di richiamo da associare con un prodotto.

È interessante constatare come – se si prendono ad esempio Frank Miller e John Woo – in entrambe le direzioni dello scambio sono presenti riferimenti diretti all'autore e alle creazioni che hanno contribuito alla sua popolarità. La creazione fumettistica di Woo doveva in qualche modo riferirsi alla sua opera in celluloide, esser riconoscibile come una continuazione del suo lavoro e della sua "poetica", non è un caso che *7Brothers* non sia un fumetto di formazione, così come non è un caso che il fumetto di Jenna Jameson riporti una protagonista assolutamente somigliante, alle prese in abiti scollati in una lotta contro demoni infernali. Insomma, un appiattimento, una riduzione a icona facilmente identificabile e riconoscibile, nessuna sfida al media e al suo linguaggio.
Se Miller, benché adattando i suoi fumetti (quindi anche qui un collegamento diretto con il lavoro che ha creato il suo nome) ha affrontato i limiti e le differenze tra i due media, Woo non ha mai messo in discussione il mezzo in sé, ha appiccicato temi e a volte stili senza un attimo di riflessione o di sfida ma anzi appiattendo le loro stesse caratteristiche autoriali cinematografiche in cliché, diventando quasi la caricatura di se stesso.

Stefano Baschiera

Note

1. La creazione di Wes Craven ha avuto una vera e propria vita parallela a fumetti, ad iniziare dal 1989 con l'adattamento di Steve Gerbel per la Marvel, passando poi per diversi editori quali Innovation Publishing (1991-1992), Trident Comics (1991), Avatar Comics (2005, scritto da Brian Pulido) e infine la nuova edizione per la Wildstorm Comics scritta da Chuck Dixon.
2. Scritto per la Darkhorse da Sam Raimi stesso nel 1992, ha avuto una ri-edizione nel 2006 da Dynamate Press. Da sottolineare come esista un raminiano crossover a fumetti *Darkman vs Army of Darkness* scritto da Roger Stern e Kurt Busiek nel 2006.
3. http://www.virgincomics.com. Nel website si possono trovare le versioni digitali di alcuni albi, la cosa interessante è che offrono una strana lettura vignetta per vignetta invece che l'interezza della pagina (la Marvel per esempio si basa sul pdf).
4. Per rendere più chiara quest'idea di globalizzazione, il *villain*, una volta liberato dalla sua millenaria prigionia uccide il cinico magnate artefice della sua liberazione e ne assume le sembianze per controllare la potente multinazionale di cui era capo.
5. La divisione in sette parti è ovviamente arbitraria (potremmo averne 14 come 3).
6. La seconda miniserie è ora in edicola, ma per opera di altri autori.
7. Sì, come Godzilla, un'iconografia questa, che onestamente credevo sparita dal fumetto supereroistico.